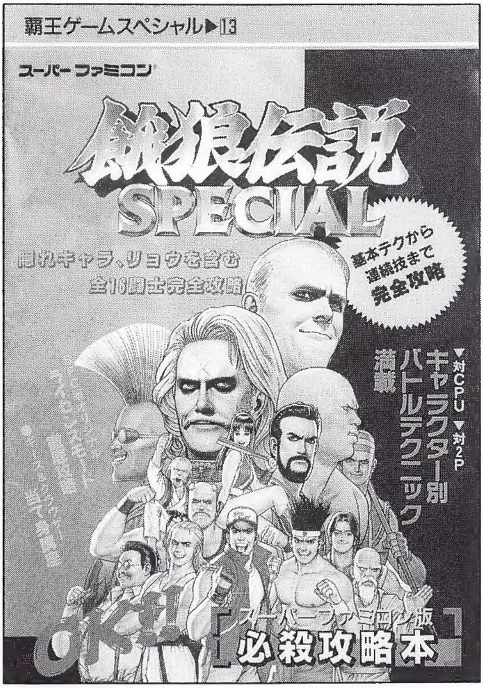
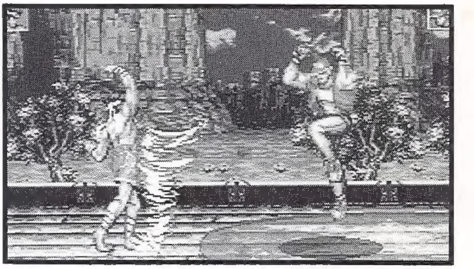
SAMURAI SPIRITS™
対CPU戦攻略ポイントを完全紹介！
秘密の技をこの一冊に完全収録!!
12X12
対CPU戦
攻略
テクニック全集

覇王ゲームスペシャル必勝攻略本シリーズは大人気発売中で～す!!





餓狼伝説SPECIAL

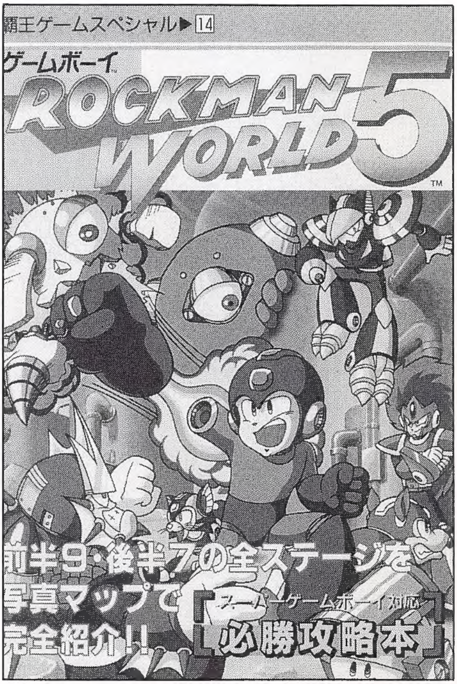
定価980円

★隠れキャラ、リョウをふくむ全16闘士を完全攻略！　キャラクター別対CPU、対２Ｐのテクニックを満載！　基本テクニックから超連続技までを徹底紹介！

ロックマンワールド5

定価780円

★16ステージの攻略マップを、すべて写真で解説！　『ワールド５』だけのオリジナルキャラを完全公開！　アイテムから特殊武器まで基本システムを紹介！



以下続刊

サムライスピリッツ

9月22日発売予定!!

SAMURAI SPIRITS™

12×12対CPU戦攻略テクニック全集

コンピュータ戦に挑戦！
天草四郎時貞をめざせ!!

目次

基本テクニック……4
VS. CPU戦攻略テクニック……9
覇王丸……10
ナコルル……16
橘右京……22
柳生十兵衛……28
ガルフォード……34
千両狂死郎……40
王虎……46
シャルロット……52
タムタム……58
アースクェイク……64
不知火幻庵……70
服部半蔵……76
コラム……82

サムライスピリッツ基本テクニック

何ごとにおいても、基本は最も大切なモノである。剣術より精神面を重視する武士道では、なおさらのこと。強くなりたいという人は、ここを熟読して、基本を完璧にマスターしておくべし。

その一 戦闘の心得

ここでは、戦いにおいて必要不可欠な知識や、知っておけば有利な展開にもち込める戦法を公開する。『サムスピ』を極めるための第一歩は、ここから始まる！

大、中、小斬りの違い 奥の深い斬り攻撃の特徴をおぼえよ！

斬りの種類を知ろう

数ある攻撃方法のなかで、メインともいえる斬り攻撃は、押すボタンによって、出る技が変わってくる。それぞれのメリットやデメリットを把握して、実戦に生かそう。

小斬り

▲スキが小さく出は早いが、威力は弱い。接近戦に有効な技。

中斬り

▲威力、スキ、出の早さ共に中間レベル。まずは、この技で攻め込もう。

大斬り

▲威力は強いが、出が遅くスキも大きい。相手のスキをついて出そう。

それぞれの間合い

斬り攻撃は刀のほか、刀を振りきったときに出る光にも、攻撃判定が生じる場合がある。その光が相手に届く間合いを知れば、戦いを有利に進めることができるのだ。

小斬りの場合

▲攻撃判定が小さいので、このくらい間合いをつめないと技が当たらない。

中斬りの場合

▲攻撃判定においても、小と大の中間レベル。バランスの良さがウリ。

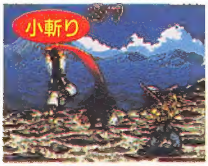
大斬りの場合

▲大きい攻撃判定をもつ大斬りは、こんなに離れていても当てられる。

必殺技の場合は……

必殺技の場合は通常技と違い、押すボタンによって威力やスピードなどに変化が表れる。それぞれの変化を把握し、状況に応じて使い分けられるようにすれば、勝利は目前だ。

覇王丸の弧月斬だと……



▲小斬りの場合、威力が弱く、あまり高くジャンプしない。

▲中斬りでは威力、ジャンプともにバランスが良いので、多用できる。

▲大斬りだと威力は強いが、高くジャンプするのでスキも大きい。

遠、近距離による違い　間合いの広さによる技の変化を知ろう!

技の変化は押すボタンだけではなく、相手との間合いによっても生じる。間合いを見極め、それに応じた技を出せるようにしよう。

◀間合いに適した技で攻めろ。

近距離での大斬り

▲相手との間合いが狭い場合、キャラによっては、2回ヒットするぞ。

遠距離での大斬り

▲相手と離れているときの大斬りは、こんなに遠くまで届く。

ジャンプ攻撃について　2種類の攻撃方法を使い分けろ!

ジャンプ攻撃は、相手の懐に飛び込みながら攻撃できるので、活用度が高い。しかも、与えるダメージが大きいので、絶対にマスターしよう。

◀ジャンプ中の大斬りは超強力。

垂直ジャンプ攻撃

▲攻撃判定が広く、相手の飛び込み攻撃を迎撃するのに適している。

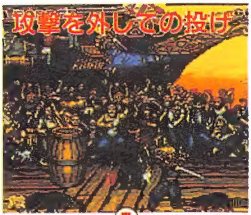
斜めジャンプ攻撃

▲相手の懐に飛び込んだり、連続技を狙うときは、この技から。

投げ技について　通常技と組み合わせて使いこなせ!

投げ技は、相手との間合いをつめないと出せないので、狙うチャンスは少ない。右に挙げた例を参考にして、少ないチャンスを確実にモノにしよう。ただし、相手がアースクェイクの場合、投げることができないので要注意!

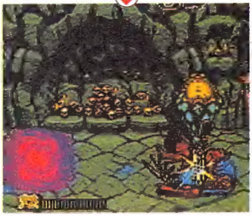
◀スカンクバーストも投げ技だ。



◀ジャンプキックを早めに出し、わざと外す。

◀着地後、ガード状態の相手を投げてしまおう。

◀相手が飛び道具を出してきた瞬間に飛び込め!



◀着地後、体勢が整っていない相手を投げられる。

ダッシュとバックダッシュ　ダッシュを使った攻撃をおぼえよ

活用度が高い技だ

十字キーを進行方向に２回連続で押せばダッシュ、後ろ方向に２回連続で押せばバックダッシュになる。ただし、ダッシュに限り、２回めに十字キーを押す時間の長さで移動距離が変化する。相手に動きを予測されないように、ほかの技とからめて使うようにしよう。

ダッシュ

◀広い間合いで飛び道具を当てたら……。

◀すばやくダッシュして間合いをつめろ！

バックダッシュ

◀相手が遠くまで届く技を出してきたら……。

◀バックダッシュして、攻撃をかわせ！

ちょっと変わった使い方

ダッシュとバックダッシュは、使い方次第でさまざまな効果がある。ここで紹介する以外にも、使用方法はあるのでいろいろと試してみよう。

◀相手との間合いをつめ、投げを決めろ。

くぐり抜けダッシュ

◀相手が飛び込んできたときに……。

◀ダッシュして下をくぐり抜ける。

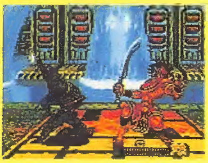
バックダッシュつばめ返し

◀相手が近寄ってきたらバックダッシュ！

◀そして、つばめ返し。右京にしかできないぞ。

硬直時間について　動きのとれない時間の存在を知ろう

相手の攻撃をガードしたときや、飛び道具を出したときに一定の間、動けなくなる。これが硬直時間だ。これをおぼえ、利用すれば戦いはかなり楽になるはずだ。


◀攻撃を受けたときも硬直する。

◀相手が飛び道具を出したときの硬直時に……。

◀すかさず、飛び込み攻撃を決めろ！

◀相手に攻撃をガードされても……。

◀相手は、一定時間動くことができない。

ケズリとは？ 相手の体力をケズリ取れ！

必殺技は相手にガードされても、ダメージを多少与えることができる。これをケズリといい、相手の体力が残り少ないときに使うと効果的だ。ケズるときには、相手との間合いをつめなければならないので、反撃に注意しよう。

▲相手を画面の端に追いつめたときにも狙うことができる。

▲相手の体力がほとんど無いときには、ケズるだけで倒せるのだ。

ハメ技とは？ 2Pとの対戦では使うべからず！

立ち、しゃがみ小蹴りを相手に防御させ、その硬直時間が解けたと同時に投げ技を決める。この作業を黙々と繰り返すことをハメ技という。ハメ技で勝っても、喜びはあまり得られない。いざというとき以外、使うのをやめよう。

▲まずは小蹴りを出し、相手にガードさせておいて……。

▲投げを決める。半蔵の場合は、モズ落としを使ってハメることができる。

キャンセルとは？ 技の戻りを省き、連続技を決めろ！

通常、技は出始め、当たり、戻りと流れる。その戻りの部分を省略し、次の技を出すことをキャンセルという。技の当たり時に、すばやく必殺技のコマンドを入力すればキャンセルできる。キャンセルできない技もあるので注意せよ。

▲中斬りが決まったら、すかさず旋風裂斬のコマンドを入力すべし！

▲中斬りの戻りのモーションがキャンセルされ、旋風裂斬が炸裂！

めくりとは？ 相手の後頭部を狙って飛び込め！

まず、相手の後頭部に技を当てるように、飛び込み攻撃を決める。すると、相手の背後に密着した状態で着地することができる。これをめくりといい、ガードをする場合は、十字キーを前方にいれなければならない。

▲飛び込む間合いはキャラによって違うが、つかず離れずといったところ。

▲体の大きいキャラが相手だと、めくりを狙いやすい。

その二 システムの心得

ここでは『サムスピ』ならではのシステムを、詳しく解説する。従来の格闘ゲームにはない、新しいシステムなので、よく読んでしっかりとおぼえておこう。

怒りモード　怒ったときに大斬りを決めろ！

相手の攻撃を受けると、画面下の怒りゲージが上昇する。それがいっぱいになると、怒りモードに突入。一定時間、攻撃力がアップするのだ。怒りやすさや怒っている時間の長さは、各キャラによって違うので注意！

▲怒っているときの大斬り一発で、相手を気絶させることもできる。

▲これは、怒りゲージがまったくたまっていない状態。肌の色も普通だ。

▲怒りゲージが上昇するにつれ、肌の色が赤みがかってくる。

▲怒りモード突入の状態。頭に血がのぼり、肌の色も真っ赤になっている。

▲これは、怒りゲージがゼロのときの大斬り。与えたダメージに注目。

▲怒りモードのときの大斬り。与えるダメージもアップしている。

鍔ぜり合い、白刃どり

相手と同じタイミングで斬り攻撃を出すと、鍔ぜり合いになるときがある。そのときは刀を落とされないように、斬るボタンを連打しよう。どちらかの刀がない場合には、真剣白刃どりになり、相手を投げ飛ばす。

◀鍔ぜり合いに弱いキャラもいる。

◀白刃どりは、タイミングが難しい。

刀の有無

鍔ぜり合いで刀を落とされてしまったときは、武器を拾うまで、素手で攻撃するしかない。素手の攻めはすばやいが、攻撃力は減少し、刀を使う必殺技も出せなくなる。もし、刀を落とされたらすぐに拾いにいけ。

◀刀があるときの中斬りは、この間合い。

◀刀がないときは、こんなに狭いのだ。

アイテム

戦いの最中、ときどき現れてはアイテムを落としていく飛脚。このアイテムにはいろいろな種類があり、それにタッチすれば入手できる。

肉(大)

▲体力を回復してくれる。

肉(小)

▲体力を少し回復してくれる。

小判

▲取ると、得点が加算される。

爆弾

▲一定時間後に爆発。要注意！

SAMURAI SPIRITS™

VS. CPU戦攻略テクニック

全12キャラクターの対CPU戦完全攻略テクニックを一挙公開。技の極意、技の真髄をマスターして、エンディングをめざそう！

VS.CPU戦

覇王丸　HAOHMARU

脅威の大斬りで、どんどん攻めろ!!

斬り、蹴り、必殺技、どれをとっても最強クラスの覇王丸。とくに大斬りはリーチが長く、一発で相手の体力の3分の1を奪うほどの威力を持つ。対空技やキャンセル技なども豊富に備えている。まさにオールマイティーと呼べるキャラクターだ。

▲リーチの長さにものをいわせて、積極的に斬り込むべし!!

技の極意

覇王丸の極意といえば、大斬り。しかし、ときには大斬り以上に使える技もある。大斬り以外の技も極め、真の覇王丸使いとなれ!!

●通常技
遠距離立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)

通称、斬鉄閃。この技は、リーチの長さが異様にあるうえ、覇王丸の技のなかでも最も威力が大きい。恐るべき技だ。

▲この間合いの広さを見よ!!　ここから斬り込んでも……。

▲ザクッと斬れる!!　相手の体力の減りもハンパじゃない!

●必殺技
奥義　弧月斬

➡⬇↘＋斬る(武器有りのみ)

この技は、空中に強いので対空技としてよく使われるが、カウンターやキャンセル技としても有効に使える。

◀間合いはそれほど広くない。

◀いったん上昇しはじめると……。

◀近づく者すべてを、斬る!!

●通常技
ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中L(R)を押しながらA(X)

▲飛び込んで斬るだけでなく、対空技としても使える技なのだ。

●通常技
立ち大蹴り

L(R)を押しながらB(Y)

▲覇王丸の対空技の一つとして、よく使われる。

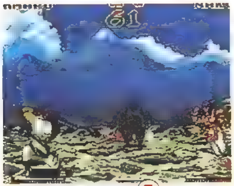
連係・連続技の真髄

覇王丸の連係・連続技は、大斬りをベースにしたものが多い。そのため、一度決まれば、かなりのダメージを与えることができる。

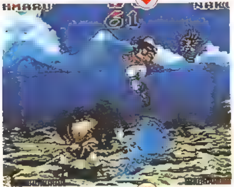
旋風裂斬→バックジャンプ大斬り

相手の飛び込みを誘い、空中で斬る!!

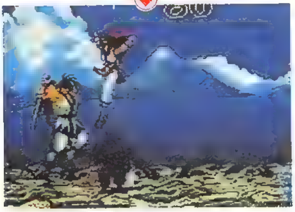
旋風裂斬で飛び込みを誘うやり方は、覇王丸の基本戦略の一つ。バックジャンプをしながらの攻撃なので、反撃されにくいのが最大のメリット。



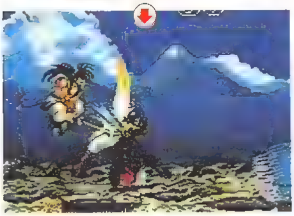
◀相手があまり近づき過ぎないうちに…。



◀すばやく旋風裂斬を出す!!



▲相手が着地する前に、ジャンプをしつつ、攻撃態勢を整える!!

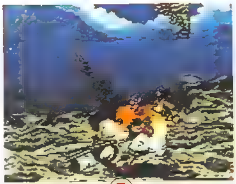


▲ザクッと一発！ ジャンプ大斬りが見事に決まった!!

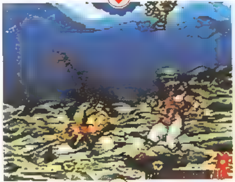
近距離立ち中斬り→大弧月斬

キャンセルを極める！決まれば爽快だ!!

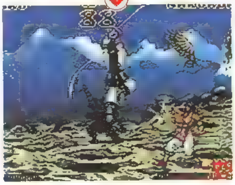
いわゆるキャンセル技。うまく決めるコツは、中斬りが当たったとき、すでに弧月斬のコマンドが入っていること。当たればダメージは大きい。



◀まずは、中斬りを近距離で当てる。



◀当てた瞬間、すでにこの体勢に。



◀相手はガードする間もなく斬られる！

技の真髄

あらゆるパターンのキャンセル弧月斬を極めよ!!

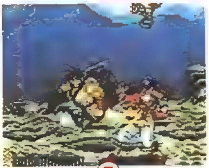
威力は小さくなるが、小斬りからの弧月斬も実戦で使えるぞ。

◀早めにキャンセルをかけることができる！

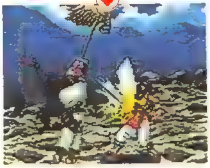
ジャンプ小蹴り→しゃがみ大斬り

飛び込みざま、すばやく斬り上げろ!!

ＣＰＵ戦で意外と有効なのが、この技だ。うまくいけば相手を転ばせることができる。



◀爪先を当てる感覚で、相手に向かって飛び込む！

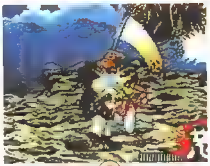


◀着地と同時にしゃがみの体勢をすばやく作り、斬るのだ!!

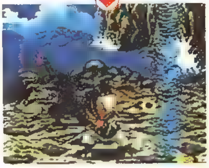
近距離立ち大斬り→小旋風裂斬

旋風裂斬キャンセルも可能。うまく使いこなせ!!

入り具合はシビアだが、成功すればダメージを与えたうえに、転ばせることもできる。



◀大斬りの1発めですぐコマンド入力しよう。

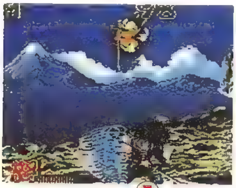


◀うまく入れば、旋風裂斬で相手を巻き上げることができる。

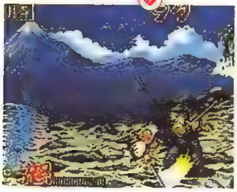
対 覇王丸

旋風裂斬と弧月斬を見極めろ!! それが勝利への道

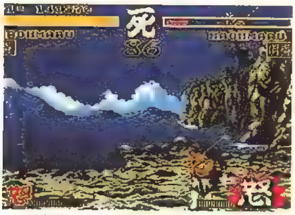
相手にも大斬りがあるので、うかつに近づけない。しかし、CPU版覇王丸は必殺技をよく出してくるので、そのスキをついて以下の攻略方法で対処しよう。



◀相手が旋風裂斬を出してきたら……。



◀飛び越しつつジャンプ大斬りで斬る!!



▲弧月斬は、完全に終わるまでガードして待つ。

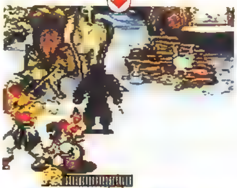
▲相手が着地したところを、すかさず立ち大斬りで攻撃する!!

対 ナコルル

ひたすら待ち戦法に徹するべし!!

少々ズルい気もするが、ナコルルの場合は、ヘタに手を出すと手痛い反撃をくらうので、アンヌムツベが出るのを待って攻撃したほうがいい。

◀待っていると、アンヌムツベがくる。



◀アンヌムツベが出終わったところを…。

◀大斬りで一閃!! これだけで勝てる!!

剣術覚え書き

こないときは、こちらから誘ってしまうのだ！

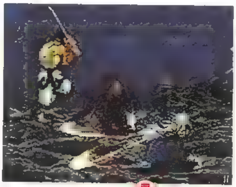
なかなか攻撃を仕掛けてこないときは、旋風裂斬で誘い出そう。

◀こうすれば、攻撃を仕掛けてくるようになる。

対 橘右京

「ささめ」も「つばめ」も、飛び込んで大斬り!!

右京はよく、ささめゆきを連発してくるので、ジャンプ大斬りでこれを迎撃。また、つばめ返しは、技が出てしまう前にジャンプ大斬りで落とそう!!



◀スキあらば「ささめ」を出す右京を……。

◀ジャンプ大斬りでザクッと斬る!!

▲「つばめ」を斬るコツは、まず、右京のジャンプより早くジャンプすること。

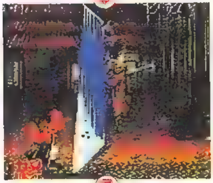
▲そうすれば、「つばめ」に当たることなく、右京を撃墜することができる!!

対 柳生十兵衛

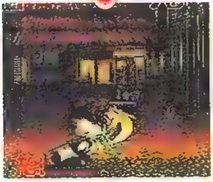
二ツ角羅刀と八相発破が出れば、怖いものなし!!

対十兵衛戦は、二ツ角羅刀と八相発破のスキをついて、大斬りで斬っていけば、ほぼ楽勝。ただし、八相発破後の投げとジャンプ中蹴りには要注意。

◀二ツ角羅刀は、まず、ダッシュをガードする。



◀技の終わりかけに、十兵衛は一瞬、無防備になる。



◀そこをすかさず、立ち大斬りで斬るのだ！

◀また、八相発破の場合は、技の硬直時間が長いので……。

◀迎撃できるチャンスが多い。どんどん飛び込んで、斬れ!!

対 ガルフォード

壁際に追い詰めれば、楽勝パターンに持ち込める!!

ガルフォードの特徴は、壁際に追い詰めると、パピーかプラズマをよく出すところ。これを利用し、ジャンプ大斬りで攻撃すれば、楽に勝つことができる。

◀近づいてきたときは、遠距離立ち中斬りで牽制する。

◀ラッシュドッグがきたら、相手との間合いをはかりつつ……。

◀飛び込む!! ジャンプ大斬りは、少し離れたところからでもOK。

◀刀の先を当てるように斬ればほぼ確実にザックリと決まる！

剣術覚え書き

プラズマブレードを確実に迎撃する方法

プラズマを出すときの動作中にすばやく飛び込むのがベスト。

◀この瞬間、ガルフォードは硬直してしまう。

対 千両狂死郎

連係技の見せどころ!! 飛び込んで、斬るべし!!

ＣＰＵの狂死郎は、ガードが非常に甘いので、連係技が入りやすい。とくに、ジャンプ小蹴りからのしゃがみ大斬りがよく入るので、これを有効に使おう！

◀まず、飛び込んで小蹴りを当てよう。

◀相手が何か技を出そうとする前に……。

◀しゃがみ大斬りで斬る!! 効果は絶大だ。

剣術覚え書き

狂死郎のジャンプを、弧月斬で落とせ!!

狂死郎はよくジャンプしてくるので、弧月斬で迎撃しよう。

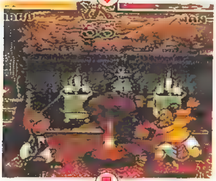
◀弧月斬は、覇王丸の対空兵器のひとつでもある。

対 王虎

必殺技が狙い目！ 相手の技を誘い、斬る!!

対王虎の場合、必殺技を出させて、技の終わりを斬るのがベストな戦略法。あとは、素手のときの王虎になるべく近づかないようにするのがポイント。

◀爆転法は、王虎が刀を投げてきたら、避けるかガードし…。



◀王虎が刀を取りにダッシュしてくるのを待つ。

◀そして、刀を取ろうとしたそのスキに、立ち大斬りで斬る!!

◀また、気功旋風斬は、ジャンプ小蹴りで空振りさせて…。

◀着地したら、王虎が下りてくるのを待ち、立ち大斬り!!

対 シャルロット

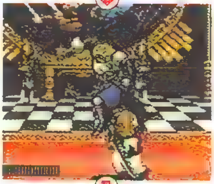
ジャンプ小蹴りで牽制しながら、攻撃していくのだ！

シャルロットは覇王丸の難敵の一人。地上戦でも空中戦でも相手より不利なのだが、ジャンプ小蹴りをからめた攻撃法でいけば、勝機は必ず見えてくる。

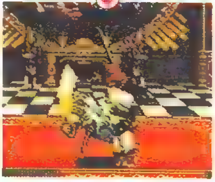
◀ジャンプ小蹴りで飛び込んだとき、ガードされていても…。

◀相手は次に何か技を出そうとするので、そこを攻撃できる!!

◀パワーグラディションは、早めのジャンプ小蹴りでかわす。



◀背後に回ったら、シャルロットが完全に着地する前に…。



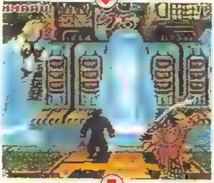
◀立ち大斬りで攻撃。必ず着地前に攻撃することが必須条件だ。

対 タムタム

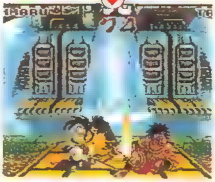
間合いを見切った者だけが試合を制する!!

タムタムが始終動いているために、間合いがなかなか見切れないのが辛い。バックダッシュをうまく使い、ジャンプ大斬りの間合いに持ち込むべし！

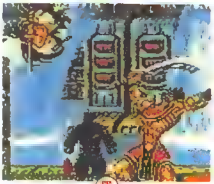
◀間合いが取れないときは、バックジャンプで後ろへさがる。



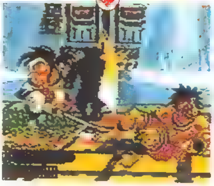
◀体勢を整えたら、さがった所からジャンプで飛び込み…。



◀大斬りで斬る!! このとき、刀の先で斬る感じで攻撃する。



◀バグナ・バグナは技の出始めか、終わりを見切って……。



◀すかさず飛び込みジャンプ大斬り!! ちゃんと斬れるのだ。

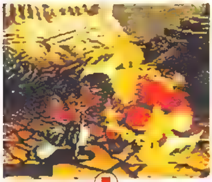
対 アースクェイク

飛ぶ巨体は蹴り落とし、転がる巨体はしゃがみ斬り!!

基本は待ち戦法。待っていると飛んでくるので、これを立ち大蹴りで落とす。さらに、ファットチェーンソーは終わりを待ち、しゃがみ中斬りで迎撃する。

◀立ち小蹴りで、わざと飛ばせることもできる。

◀立ち大蹴りは、早めに出す。そのほうが確実に落とせるのだ。



◀ファットチェーンソーが来たら、技の終わりを待つ。

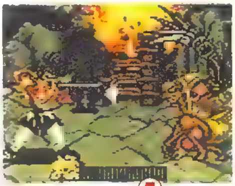
◀このように、アースクェイクが空振りしたところを……。

◀しゃがみ中斬りで攻撃!! ここは必ずしゃがみ中斬りで!!

対 不知火幻庵

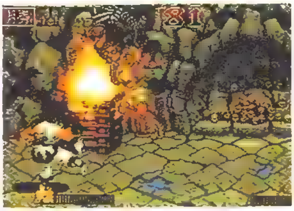
楽に勝つなら、壁際で待ち、パターンにハメろ!!

対幻庵も待ち戦法。相手が近づいてきたら、遠距離立ち中斬りで牽制しつつ攻撃、その後立ち小蹴りで飛ばせて、立ち大蹴りで落とすパターンで楽勝だ。

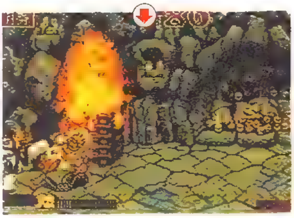


◀壁で待ち、近づいてきたら……。

◀まずは、遠距離立ち中斬りで攻撃。

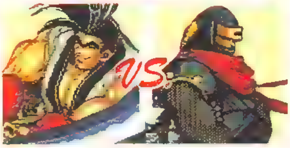


▲立ち小蹴りは、飛ばせる役目だけでなく、幻庵の爪も攻撃できる。



▲小蹴りに誘われて飛んできた幻庵を立ち大蹴りで撃墜!! これだけでOK。

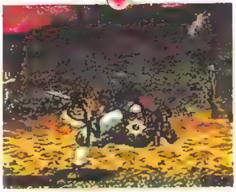
対 服部半蔵



「斬り」より「蹴り」!! 覇王丸の蹴り技が炸裂!!

半蔵はよく飛ぶ。そこで、強力な対空技である立ち大蹴りが活躍することになる。あと、ジャンプ小蹴りは、モズ防止にもなることを覚えておこう。

◀立ち小蹴りで、わざと飛ばせて……。



◀立ち大蹴りで落とすこともできる!

剣術覚え書き

ジャンプ小蹴りは、モズ落とし防止策になる!!

先に記したように、以下の方法でモズ落としを阻止することができる。

▶爆炎龍の後は大抵、ダッシュモズにくるので……。

◀ジャンプで爆炎龍を避けつつ小蹴りで攻撃!!

VS.CPU戦

ナコルル NAKORURU

アンヌムツベ強し!! 恐るべし巫女の力!

一見、か弱そうなナコルルだが、実は、恐るべき技と力を持っている。とくに、大アンヌムツベは、屈強な男をも一発で気絶させてしまう威力を備えている。ママハハが使えるだけでなく素手の力も強く、対空もOKと、かなり強いキャラクターなのだ。

▲たとえガードされても、相手の体力をケズれるアンヌムツベ。

技の極意

対CPU戦では、アンヌムツベが絶大な威力を発揮する。これのみでも勝てるが、ほかの技とも合わせて使えば、さらに効果は倍増だ!!

●必殺技 アンヌムツベ

← ↙ ↓ +斬る(武器有りのみ)

技のなかで最も使えるといっても決して過言ではないのがこの技。ナコルルマスターになるのなら、これを極めよ!

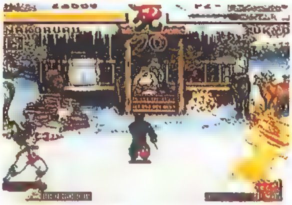
▲これだけ離れていても、まったく気にならないのが、この技の長所。

▲相手が何か技を出そうとしているスキに出すと、ほぼ確実に決まる。

●必殺技 アムベヤトロ

→ ↘ ↓ ↙ ← +斬る(武器有りのみ)

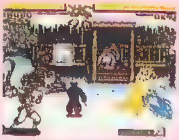
ママハハを使った必殺技。この技は、相手を牽制するのに役立つが、出しているときの硬直時間が長いのが欠点だ。



▲遠距離でも近距離でも、相手を牽制できる!!

技の極意

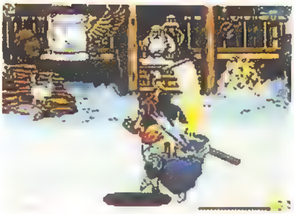
飛ぶ者を鷹で落とす!!
もう一つのママハハ用法



◀ジャンプする相手は、ママハハで落とせる。

●通常技 遠距離立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)



▲ナコルルの代表的な対空技。リーチが短いので、当てるのが少々難しい。

●組み技 流転胸激刃

相手に接近して→+L(R)を押しながらA(X)

▲捕まえた相手の胸に、刀を突き刺す技。よくダッシュと合わせて使われる。

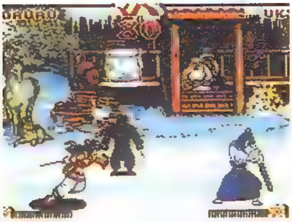
連係・連続技の真髄

基本はアンヌムツベで、連係・連続といっても、実際には、アンヌムツベをサポートしたものがほとんど。しかし、どれも強力な技だ。

ダッシュ→中アンヌムツベ

ダッシュで攪乱して、アンヌムツベを決めろ!!

ＣＰＵのナコルルもよく使う技で、連係技のなかでは、最も簡単でオーソドックス。威力はそこそこだが、使いやすさゆえに、重宝する技だ。



▲まず初めに、相手へ向かって一気にダッシュする！ 途中で止まってしまわないように気を付けよう。

▲ダッシュで間合いが詰まったら、相手に接触する前にすばやくコマンドを入力し、アンヌムツベを出す!!

▲相手は、走ってきたナコルルを迎撃しようとして一瞬スキを見せる。そこにアンヌムツベが入るというわけだ。

ジャンプ大斬り→バックダッシュ→大アンヌムツベ

まさに一撃離脱方式の、ナコルルらしい連係技！

この連係技は、一度斬ってから後ろへ飛び退き、もう一度攻撃するという、相手の反撃をくらわずにダメージを与えられる、お得な技だ。

▲相手に近寄ってから、飛び込もう。

▲大斬りは、外さないよう気を付ける。

▲斬られた相手はのけぞるので、そのスキに後ろへ飛び退く！

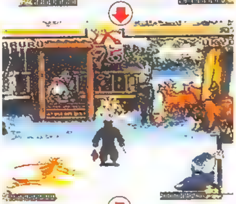
▲そしてすぐにアンヌムツベを出す!! このとき、焦って失敗しないように。

中アムベヤトロ→大アンヌムツベ

ママハハで遠距離攻撃の後、起き上がりを斬る!!

この技は、アムベヤトロが成功しないとうまくいかない。しかし、成功すれば、自分はノーダメージで相手を攻撃できるのだ。

▲まずは、ママハハで遠距離から攻撃!!



▲相手の起き上がりを狙って……。

▲遠距離用の大アンヌムツベで斬る!!

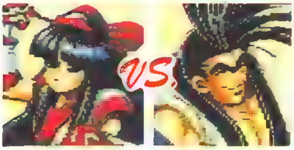
技の真髄

アムベヤトロは、多用できない！

アムベヤトロは出した後、硬直するので、多用は禁物だ!!

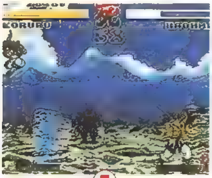
▲ママハハを出した直後は、次の技に移れない。

対 覇王丸

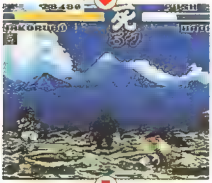


旋風裂斬を飛び越した直後にアンヌムツベを決める!!

対覇王丸は、旋風裂斬を飛び越してからの攻撃が基本。ナコルルの場合、飛び越した後、すぐにアンヌムツベで攻撃すれば斬った後、相手を転ばせられる。

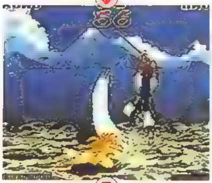


◀覇王丸が旋風裂斬を出してきたら、ジャンプで避ける。

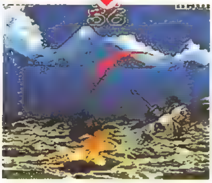


◀着地後、相手の技を出そうとするスキを見て……。

◀アンヌムツベの体勢を整える。間合いは遠めのほうがいい。



◀このように、弧月斬であっても、技の出始めであれば…。

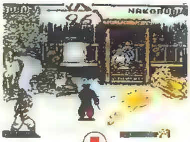


◀アンヌムツベを返されることなく、迎撃できる!!

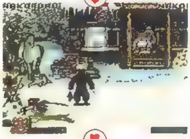
対 ナコルル

同キャラ対決でも先制攻撃は禁物！ ひたすら待て!!

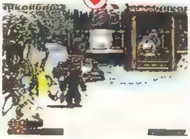
対ナコルルはやはり待ち戦法。しかしナコルルの場合、相手がなかなか攻撃してこなくても、ただ待つだけでなく、アムベヤトロで攻撃することができる。



◀相手がこないときは、ママハハを使いダメージを与えるのだ。



◀ある程度経つと、相手はアンヌムツベで攻撃してくるので…。



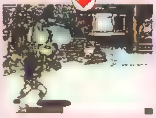
◀これをガードした後、立ち大斬り(しゃがみもOK)で攻撃!!

剣術覚え書き

ダッシュがきたら、少し近寄って投げる!!

待っていると相手がダッシュしてくることがあるが、これは早めに動いて、投げてしまおう。

◀相手が、これぐらいの間合いまで走ってきたら…。

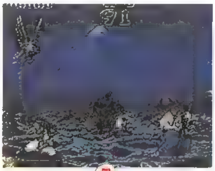


◀少し前へ出て、投げる!! 写真以外の組み技もOKだ。

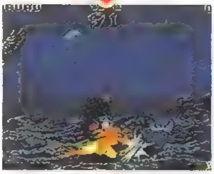
対 橘右京

技のスキを利用し、アンヌムツベで左右に走れ!!

右京は、技の出始めと終わりのスキが大きいので、遠距離からアンヌムツベを出すと、何か技を出そうとして、簡単に斬られてくれる。これだけで楽勝。



◀アンヌムツベを出すとき、右京も技を出そうとする。



◀たとえ「ささめ」であっても、ザックリと斬れる!!

剣術覚え書き

つばめ返しは、このようにして返せ!!

つばめ返しは、ガードでかわすだけでなく、以下の方法で迎撃することができる。

◀少し早めのジャンプで、つばめをかわして……。

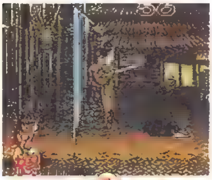
▶右京がつばめを出し終えたところを、大斬りで…。

◀斬る!! ジャンプ大斬りは対空技にも使えるのだ。

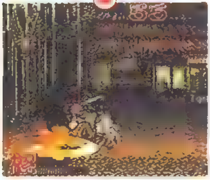
対 柳生十兵衛

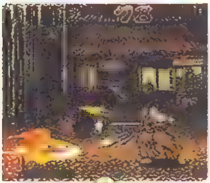
必殺技が出たときが、アンヌムツベの出しどころ!!

十兵衛も比較的よく必殺技を出す。とくに、二ツ角羅刀や八相発破がよく出るので、これらの技のスキが大きいことを利用しアンヌムツベで攻撃していこう。


◀二ツ角羅刀は、技が終わるまでガードし……。

◀十兵衛が着地しないうちに、アンヌムツベをコマンド入力。


◀アンヌムツベは、必ず着地時には出ているようにしよう。

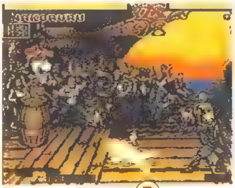

◀八相発破は、技の硬直時間が長いので、技が出てからでも…。

◀このように、しっかりと斬ることができる！

対 ガルフォード

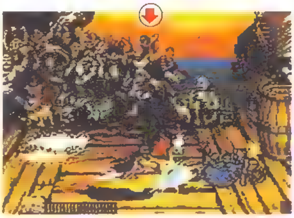
パピーとプラズマを飛び越え、アンヌムツベで攻撃!!

とにかくガルフォードは、よくパピーとプラズマを出す。だが、こちらにとってはそれが攻撃のチャンス。飛び込んでアンヌムツベ、これだけでもＯＫだ。


◀パピーが来た瞬間にジャンプ。

◀パピー後のプラズマが出る瞬間に……。

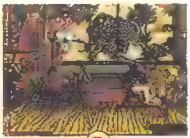
▲すぐにアンヌムツベのコマンドを入力する！

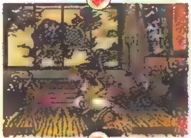

▲これでOK。ちなみに、プラズマはアンヌムツベですり抜けられる。

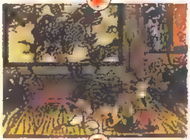
対 千両狂死郎

ちょっと例外の連係技で、あっさりと楽勝!!

ジャンプ小蹴りからのアンヌムツベの連係技。これが意外と使えてしまう。これで楽に勝てる。後は、狂死郎のジャンプを対空技で落とせば、完璧だ。


◀相手の懐に飛び込むようにして、ジャンプする。


◀ジャンプ小蹴りは、相手と密着するようにして当てよう。


◀当たったと同時に、アンヌムツベのコマンドを入力。

◀アンヌムツベは、大より小・中で入れるほうがよい。

剣術覚え書き

よくジャンプする相手は立ち大斬りで落とす!!

狂死郎もよくジャンプしてくるので、すみやかに落とすべし。

◀ナコルルは、空中の相手にも十分対応できる。

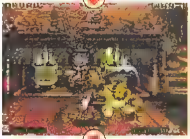
対王虎

気功旋風斬の終わりを、立ち大斬りで一閃!!

王虎の弱点は、気功旋風斬がジャンプ小蹴りでかわされやすいうえに、着地時にできるスキを攻撃されてしまうこと。この弱点を利用し、どんどん斬れ!!

◀早めに飛び込めば、技に当たることなく、うまくかわせる。

◀相手の背後に着地後、間合いを詰めるため、少し近寄る。



◀相手が着地したところを、すばやく斬りにかかるべし!

◀ナコルルの立ち大斬りが、炸裂!! 王虎はなす術もない。

剣術覚え書き

王虎は、アンヌムツベにも弱い?

爆転法で返される恐れはあるが、アンヌムツベでも攻撃は可。

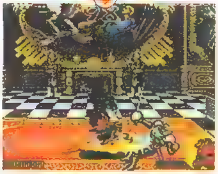
◀技の出始めを狙えば、決まる率が高くなる。

対シャルロット

難しいが、技のスキを狙って、アンヌムツベを出せ!!

対シャルロットは、まともにぶつかるだけでは勝てない。なるべく、相手の技を誘って、技が出ているスキに、アンヌムツベを出す戦法でいこう。

◀何か小技で誘えば、相手は技を出そうとする。



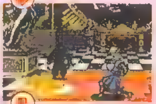
◀技が出ているスキに、すばやくアンヌムツベで攻撃。

剣術覚え書き

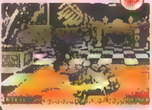
スプラッシュファーントは、迎撃可能だ!

スプラッシュファーントは、くらわないうちなら、アンヌムツベで攻撃できる。

◀これがスプラッシュファーントの出始め。



▶このときに、すでにアンヌムツベが入っていれば…。



◀わりにあっさりと迎撃することができるのだ。

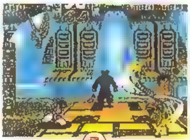
対タムタム

必殺技で、アハウ・ガブル以外はすべて斬れ!!

タムタムは連続して必殺技を出してくるので、近寄られないように注意しつつ常にジャンプなどで間合いを保ち、技のスキをアンヌムツベで攻撃せよ!!

◀バグナ・ディオスは、このポーズのときに迎撃態勢に入る。

◀技をくらう前に、アンヌムツベで斬ることが可能だ。



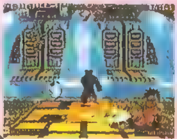
◀バグナ・バグナは、たとえ技がすでに出ていても……。

◀アンヌムツベなら、あっさり斬ってしまえるのだ!!

剣術覚え書き

ムーラ・ガブルは、すり抜けて、攻撃あるのみ!!

アンヌムツベでなら、骸骨をすり抜けることができる!



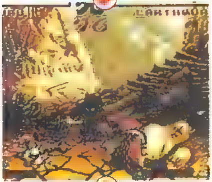
◀地を疾走するアンヌムツベならではの迎撃法。

対アースクェイク

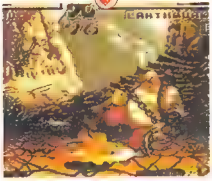
迫りくる巨体は、ママハハで落とせ!!

アースクェイクも、よく飛ぶキャラだが、ジャンプは鷹で落とせる。そして、起き上がりにアンヌムツベを重ねる連係技につなげれば、これだけでも楽勝。

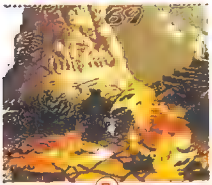
◀目の前でジャンプされても、小のママハハで撃墜できる！



◀相手が起き上がろうとするまでは、こちらも技は出さない。



◀起き上がりの瞬間にアンヌムツベを出せば、確実に決まる。



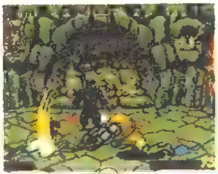
◀ついでに、ファットチェーンソーも、アンヌムツベで…。

◀このように、ザックリ斬れる!! 足元には強いナコルルだ。

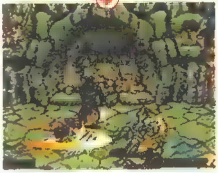
対不知火幻庵

魔道なヤツも、アンヌムツベでねじ伏せる!!

幻庵も、そう苦労せずに勝てる相手。毒吹雪以外は、気にせずにアンヌムツベで突っ込んでいってＯＫ。肉転突きも、タイミング次第で、斬れる。



◀幻庵の大斬りは動きが大きいだけに、スキも大きい。

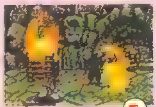


◀技の出始めと終わりなら、いつ斬っても大丈夫だ。

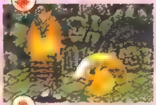
剣術覚え書き

幻庵の必殺技、肉転突きは、積極的に反撃しよう

肉転突きは、技が出てすぐなら、アンヌムツベで迎撃することができる。



◀幻庵が肉転突きの動作に入るのを察知したら……。



▶こちらも即座に、アンヌムツベの体勢に入る。

◀そして、相手が回転してきたところを斬り返す!!

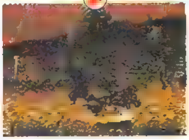
対服部半蔵

ナコルルにとっては、最大の難関！ 心してかかれ!!

対半蔵戦ほど、やりにくいステージはない。正面から攻撃しても、ガードされて反撃されるだけなので、ここは地道に、飛ばせて斬る方式でやり抜こう。

◀いちばん確実な対処法は、立ち小蹴りで相手を飛ばせ……。

◀相手が完全に着地しないうちに、アンヌムツベの用意をする。



◀アンヌムツベは、タイミングをはずさないことが絶対条件だ。

剣術覚え書き

爆炎龍は、実は、すり抜けが可能!?

本来ならすり抜け不可の爆炎龍は、以下の場合のときだけアンヌムツベですり抜けられる。

◀半蔵のこのポーズのときすでに技に入っていれば…。

◀爆炎龍が出ていても、すり抜けて斬れる!!

VS.CPU戦

橘 右京 TACHIBANA UKYO

人の恋路を邪魔する奴は、つばめに斬られて死んじまえ！

右京使いをめざすなら、まず秘剣つばめ返しをマスターしよう！確実に出せるようになれば、対CPU戦も楽に戦えるようになる。地上でコマンドを入れ、ジャンプ＋ボタンという奥義もある。つばめを極めて、並み居る剣豪を一閃の下に斬り伏せるのだ！

▲右京を語るなら、つばめ返し抜きでは語れない。

技の極意

右京の必殺技は2つしかないが、それぞれに強力で使える。通常技はやや使いこなしが難しいが、うまく組み合わせて戦おう。

●必殺技
秘剣 つばめ返し

ジャンプ中↙↓↘→＋斬る

つばめ返しは、何と地上でコマンドを入れて、ジャンプやバックダッシュをしてから斬りボタンを押しても出るぞ。

◀地上でコマンドを入れる。右までしっかり入れよう。

◀ジャンプして、斬る！ 相手はしゃがみガードでは防げない。

技の極意

何とつばめが飛び道具に!?

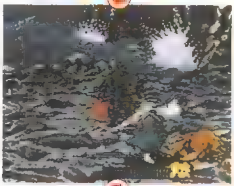
◀ジャンプして、地上近くでつばめ―

●必殺技
秘剣 ささめゆき

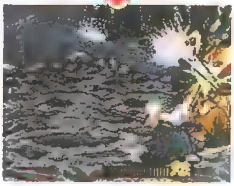
↙↓↘→＋斬る

相手を端に追い込んでから使うと、体力をケズることができて便利。相手の残り体力が少ないときに使うと有効だ。

◀つばめなどで相手を落として……。



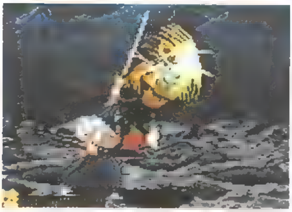
◀ダッシュして端に押していこう。



◀起き上がりにささめゆきで攻撃！

●通常技
立ち大斬り

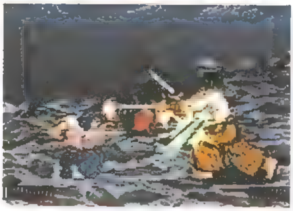
L(R)を押しながらA(X)



▲対空に強力。しゃがみ大蹴りでもよいが、ダメージはこちらのほうが大きい。

●通常技
しゃがみ小斬り

↓＋X



▲リーチがあり、技の前後のスキも小さいので、接近戦で積極的に使おう。

連係・連続技の真髄

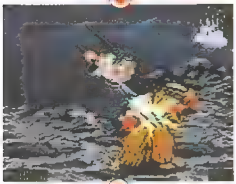
右京の連続技を決めるには、間合いと技を当てる高さが重要になってくる。かなりテクニカルなので、練習を積もう。

ジャンプ大斬り→遠距離しゃがみ大斬り

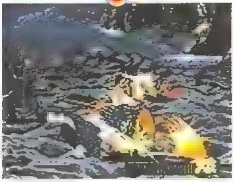
威力絶大の攻撃で相手を葬り去るべし！

実戦では、相手の飛び道具のスキに使うと効果的。飛び込むときの間合いは広めにとろう。右京の連続技で最も使う機会の多い技だ。

◀このくらいの間合いからジャンプ！



◀低い位置で当てるよう、心掛けること。

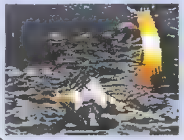


◀ボタンは、連打したほうが決まりやすい。

技の真髄

飛び込むときの間合いには十分注意すべし！

近いと、2発めで近距離のしゃがみ大斬りが出てしまう。



◀出るまでが遅いのが致命的だ。使えない……。

ジャンプ小蹴り→つばめ返し

決まると爽快！　見た目も派手でカッコいいぞ！

つばめは地上でコマンドを入れてから出すこと。攻撃力はやや小さいが、決まったときの見栄えがいい。ＣＰＵはよくくらってくれるぞ。

◀ジャンプ中に、十字キーは左下に入れておいたほうがよい。

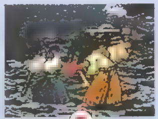
◀左下から右上まで、十字キーをぐるっと半回転させ……。

◀ジャンプしてすばやく斬るボタンを押して、つばめ返しだ！

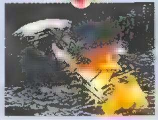
技の真髄

つばめをバックジャンプから出せれば完璧！

後ろに逃げながら攻撃できるので、防御されても反撃をくらう心配がない。マスターしよう。



◀地上でつばめのコマンドを入れておいて……。



◀左上にジャンプして、ボタンを押そう。少し難しいぞ。

ジャンプ大蹴り→立ち大斬り

間合いとタイミング重視の連続技だ！

ジャンプ大蹴りを当てる位置がシビアで、実戦向きでないが、試してみる価値はある。

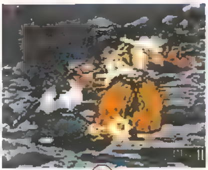
◀ジャンプ大蹴りを引きつけて当ててから……。

◀立ち大斬り。タイミングが良くないと、決まらない。

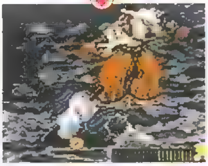
しゃがみ小蹴り→立ち大蹴り

起き上がりに使うちょっと渋めの連係攻撃！

十字キーの操作がやや難しい。対ＣＰＵ戦よりも、対戦で使うタイプの技だ。



◀相手の起き上がりに連打で重ねておく。

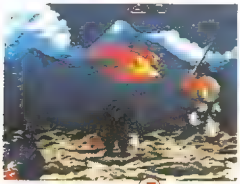


◀当たったら、すばやくスライディングで転ばそう。

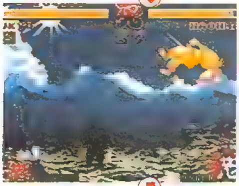
対 覇王丸

旋風裂斬を撃ったときが覇王丸の最期だ！

序盤は離れてつばめ返しを出すと、ジャンプしてきて勝手にくらってくれる。旋風裂斬を出しはじめたら、飛び込んでつばめ返しで斬ってやろう。

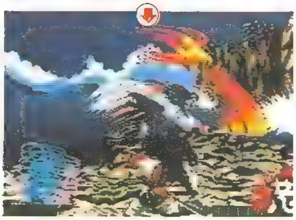


◀間合いが広いときは、大で出そう。



◀まるで自らくらいにきているみたいだ。

▲しゃがみ小斬りを出すと、覇王丸の旋風裂斬を誘えることが多い。



▲つばめ返し、またはジャンプ大斬りからの連続技を狙おう。

対 ナコルル

防御を固めて、アンヌムツベを待つべし！

アンヌムツベをガードして、立ち大斬りを入れるパターンがいちばん無難だ。鷹につかまったらつばめ返しで斬りにいこう。近寄らせると投げが怖いぞ。

◀アンヌムツベは、立ち防御でも大丈夫。

◀立ち大斬りは2段攻撃になっている。

剣術覚え書き

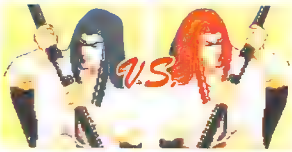
つばめ弾をアンヌムツベに当ててみよう！

ジャンプして、地上ギリギリでつばめ返しを出すと、アンヌを誘える。

▶空中でコマンド、着地寸前にボタンで出せる。

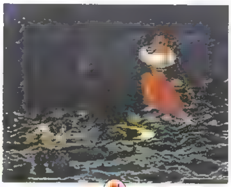
◀すると、アンヌを出して、くらってくれるぞ。

対 橘右京



この世に右京はただ一人！絶対に負けられぬ一戦だ

しゃがみ小斬りを中間間合いで出すと、右京はよく飛んでくる。すばやく立ち大斬りで落とそう。ダッシュからのつばめ返しと投げには十分注意すること。



◀しゃがみ小斬りでジャンプを誘い……。

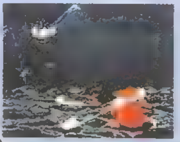
◀飛んだのを確認したら、すぐに大斬り。

◀引きつける必要はない。早めに出そう。

剣術覚え書き

ささめゆきを防御して連続技を狙え！

ガードしたら、すぐにジャンプ大斬りで飛び込み連続技だ！

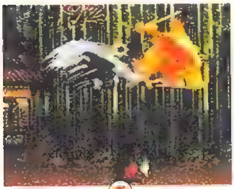


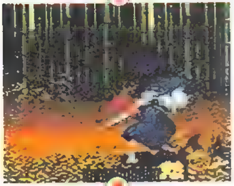
◀大チャンス到来。確実に決めろ！

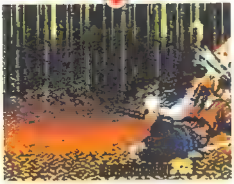
対 柳生十兵衛

柳生恐るべし！　秘剣ささめゆきで勝負だ！

まともに戦うと結構強い。つばめなどで落としたら、ダッシュで画面端まで押していき、起き上がりを大のささめゆきで攻撃する方法が有効だ。


◀空中戦はつばめ返しで制すべし。

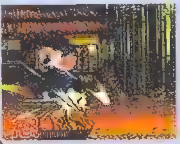

◀着地したらダッシュで端まで動かす！


◀後はささめゆきを出し続ければよい。

剣術覚え書き

八相発破、敗れたり！
防御して反撃だ！

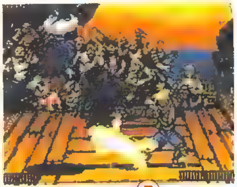
防御してからジャンプ。連続技かつばめ返しを狙え。


◀八相発破は効かぬ！　愚かなり十兵衛！

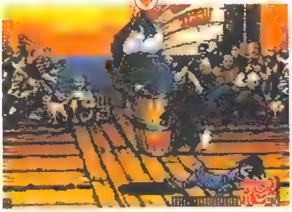
対 ガルフォード

つばめ返しの練習台にぴったりの相手だ！

忍犬攻撃やプラズマブレードのスキに飛び込んでつばめで斬り、起き上がりに再び垂直ジャンプつばめを重ねると、面白いほどよく決まる。


◀パピーを楽々かわして、つばめ。

◀つばめが決まったら、歩いて近寄ろう。


▲相手が起き上がる直前に、垂直ジャンプして、コマンドを入力。

▲起き上がった直後のガルフォードに、つばめ返しが襲いかかる！

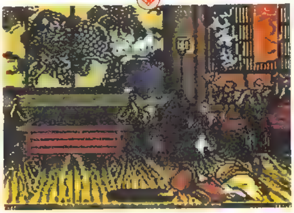
対 千両狂死郎

歌舞伎役者、恐るるに足らず！　つばめの餌食だ！

狂死郎もガルフォードと同じく、転ばせて起き上がりに垂直つばめ返しを出すだけ。このパターンはほとんどのキャラに有効なので、ぜひマスターしよう。

◀まずはジャンプしてつばめ返し。

◀距離が開いたらダッシュで近寄ろう。


▲起き上がりに垂直ジャンプ。上昇中にコマンドを入れ……。

▲下降中にボタンを押す。後はこのパターンの繰り返しのみで楽勝。

対 王虎

立ち大斬りには要注意！慎重に戦おう

しゃがみ小斬りで飛ばせて、立ち大斬りで撃墜するべし。王虎の立ち大斬りはくれぐれも注意しよう。ガードさえできれば、その後つばめ返しが入るぞ。

◀しゃがみ小斬りでジャンプを誘う。

◀立ち大斬りは刃の先を当てる感じで。

剣術覚え書き

爆転法はガードして、剣を取りに来たら攻撃！

爆転法の後、剣を取りに走ってきたところを狙って、立ち大斬りだ！

▶爆転法は、とりあえず防御したほうが安全だ。

◀立ち大斬りがざくっ、ざくっと入る。

対 シャルロット

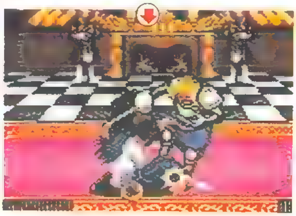
つばめとスライディングで動きを封じよう！

序盤は歩いてきたら投げで体力を減らす。剣を突きはじめたら、垂直ジャンプつばめで近寄らせるな。転んだら、起き上がりに立ち大蹴りを重ねよう。

◀遠くでスプラッシュを出したら……。

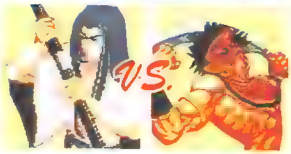
◀つばめ返し。手堅くいくなら防御だ。

▲転んだら近づこう。シャルロットが完全に起き上がってから……。



▲立ち大蹴りのスライディングで転ばせる。ボタンのタイミングは遅めに。

対 タムタム



つばめでも連続技でも、好きな攻撃で勝てる！

起き上がりを垂直ジャンプつばめで攻めるだけで勝てる相手。物足りなければ、骸骨を投げたときに飛び込んで、連続技の練習をしてみよう。

◀骸骨はしゃがみ小斬りで誘えるぞ。

◀ジャンプ大斬りからの連続技を狙おう。

◀つばめ返しより体力を奪えるのが魅力。

剣術覚え書き

パグナ・パグナの意外な返し方を伝授しよう

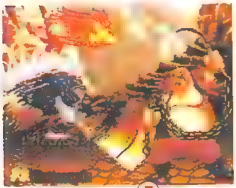
つばめ返しが無理なときは、しゃがみ小斬りで返せるのだ。

◀近距離でパグナ・パグナを出されたときに有効。

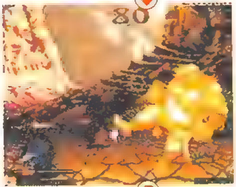
対 アースクェイク

近寄らせることなく勝つのが理想だ！

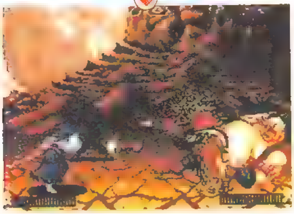
遠い間合いから、垂直ジャンプつばめを出しているだけで勝てる。だが、これでは時間がかかるので、起き上がりをささめゆきか、つばめで攻めてもよい。



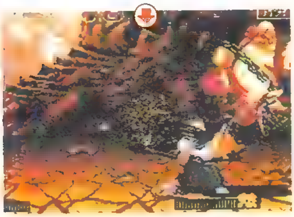
◀刀の部分は当てずに出すと……。



◀つばめ弾をくらってくれるのだ。



▲倒れている間に、ダッシュで近づいて画面端に追い込もう。



▲起き上がりをささめゆきで攻める。垂直ジャンプつばめでも可。

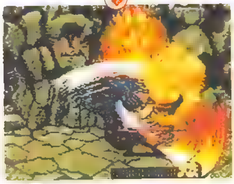
対 不知火幻庵

攻められると厄介、つばめで完勝をめざせ！

つばめ返し中心で戦う方法が、最も安全だ。起き上がりに垂直ジャンプつばめを完全に重ねておけば、幻庵のすべての攻撃を封じることができる。

◀空中戦の王者、つばめ返し！

◀起き上がる前にダッシュで近づき……。



◀垂直ジャンプつばめ。右京至福の一時。

剣術覚え書き

肉転突きなど怖くない！つばめ返しの力を見よ！

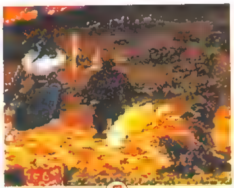
起き上がりに肉転突きを出されても、つばめ返しなら勝てる。

◀哀れ幻庵、つばめの前に、はかなくも散る。

対 服部半蔵

やはり最後に頼れるのは、つばめ返しだ！

爆炎龍を飛び越して、つばめ返しで斬る。確実に勝つならこのパターンだ。後は垂直ジャンプつばめの連続で勝てる。余裕があれば連続技を狙おう。



◀見てから飛び込んでも、十分間に合う。

◀つばめ返し炸裂！もう定番の戦法だ。

剣術覚え書き

うつせみは防御さえすればこっちのもの！

うつせみはガード後、防御が解けたらすぐにジャンプし、つばめ返しを決めろ。

▶防御したら、跳ね返る半蔵をジャンプで追う。

◀半蔵が着地するまでに、つばめが入るぞ！

VS.CPU戦

柳生十兵衛 YAGYU JUBEI

新陰流・改は剣のみにあらず！ 体術も駆使して戦え！

十兵衛は「攻撃は最大の防御なり」の言葉を地でいくキャラだ。飛び込み攻撃が有効で、ジャンプ中蹴りやジャンプ大斬りは空中戦で重宝する。蹴り、斬り共に使える技が多いので、それらをバランスよく組み合わせ、敵に反撃のスキを与えずに攻め勝つんだ。

▲体術も十兵衛はお手のもの。ジャンプ中蹴りの威力を見よ！

技の極意

下に挙げたもの以外にも、立ち、しゃがみの中斬り、立ち小・中蹴りも使える。十兵衛は通常技メインで戦うことになるだろう。

●通常技 ジャンプ大斬り

斜めジャンプ＋L（R）を押しながらA（X）

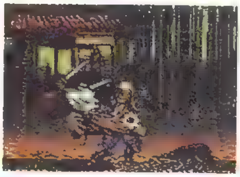
十兵衛のジャンプ大斬りのリーチはかなり長い。飛び込むときは遠い間合いからジャンプして攻撃しよう。

◀与えるダメージの量は半端じゃないぞ。

●通常技 ジャンプ中蹴り

斜めジャンプ＋B（Y）

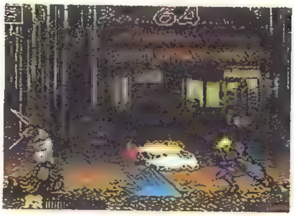
中、近距離で飛び込むときは、ジャンプ中蹴りがよい。判定が大きく、ジャンプ大斬りと共に使えばいっそう効果的。



◀接近したら主にこの技を使っていこう。

●必殺技 喝咄水月刀

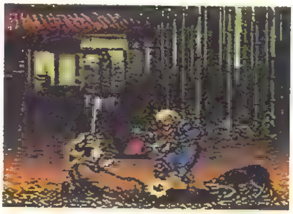
↓↘→＋斬る



▲中、遠距離で使うと効果的。ただし、相手の飛び道具は消せないので注意。

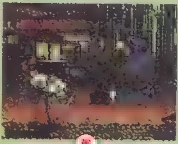
●通常技 しゃがみ中蹴り

しゃがんでB（Y）



▲相手を転ばせられるのが特徴。ジャンプ中蹴りなどからつなごう。

技の極意 敵の飛び込みはジャンプ攻撃で撃墜しよう！



◀敵がジャンプしてきたら、すかさず自分もバックジャンプ！

◀ジャンプ大斬りで落とす。慣れれば強力な対空技だ。

◀中距離からの飛び込みは、ジャンプ中蹴りで返したほうがいい。

◀ジャンプ大斬りより安全性が高い。どちらを選ぶ？

連係・連続技の真髄

十兵衛の連係・連続技はどれも使える。出し方も比較的簡単なので、練習を積んでいつでも出せるようにしておこう。

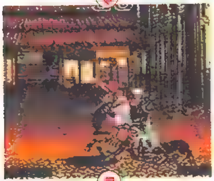
ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り

手軽で強力。積極的に狙っていこう！

完全な連続技なので、きちんと出せば相手は反撃できない。ボタンを連打すると、必殺技の八相発破が出てしまうので、注意しよう。

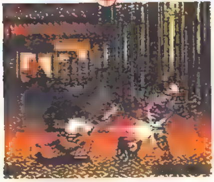
◀これくらい広い間合いから飛び込むのがベストだ。

◀ジャンプの落ちぎわにタイミングよく、ボタンを押そう。



◀なるべく低い打点でジャンプ大斬りを当てよう。

◀着地したら、しゃがみ中斬りにつなげる。連打はダメ。



◀決まれば、威力もかなりのもの。ぜひマスターしたい。

ジャンプ大斬り→垂直ジャンプ大斬り

気絶も狙える強力無比の連続技だ！

ジャンプ大斬りを当てた後、相手の反撃を垂直ジャンプでかわし、再び大斬りを当てる連係技だ。気絶する確率が高いぞ。対CPU戦にとくに有効。

◀まずは斜めジャンプで飛び込む。やはり間合いは広めだ。

◀命中したら、すぐ十字キーを上に入れて垂直ジャンプしよう。

◀くらっている間に上昇すれば、反撃を受ける危険が少ない。

◀決まって気絶したら、もう勝ったも同然。恐るべき連係技だ。

技の真髄

垂直ジャンプ大斬りの間合いはこんなに広い！

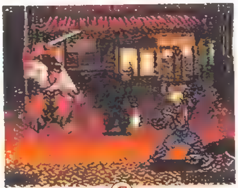
近距離なら、飛び込むよりも垂直ジャンプ大斬りが使えるぞ。

◀このくらいの間合いでも入ってしまうのだ。

ジャンプ中蹴り→しゃがみ中蹴り

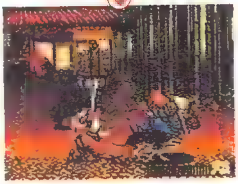
相手を転ばせ、ラッシュに持ち込むには最適！

十兵衛の攻めの起点となる重要な連続技だ。決まれば相手は転ぶので、そこから再びジャンプ攻撃でラッシュに持ち込もう。



◀中間距離からジャンプしよう。

◀相手の腹部に蹴りを当てる感じだ。

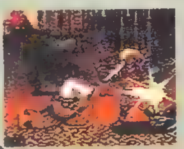


◀ボタンは連打しても、かまわないぞ。

技の真髄

攻撃力重視なら代わりにしゃがみ中斬りを使え！

しゃがみ中蹴りのほかに、しゃがみ中斬りでも連続技になる。

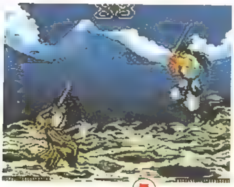


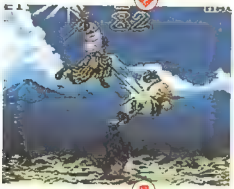
◀より大きなダメージを与えられるのだ。

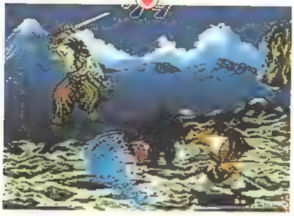
対 覇王丸

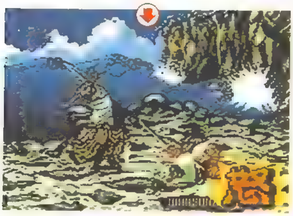
近寄らせると弧月斬が怖い。間合いを離して戦え！

立ち小蹴りで飛ばせ、ジャンプ大斬りで落としつつ、旋風裂斬を待とう。出してきたら、ジャンプ大斬りからしゃがみ中斬りの連続技で攻撃だ。


◀序盤は立ち小蹴りでジャンプを誘い…。


◀バックジャンプ大斬りなどで落とす。


▲体力が減ってくると、覇王丸は旋風裂斬をよく出してくる。

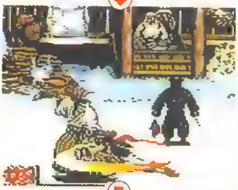

▲見切ってジャンプ大斬りを入れ、しゃがみ中斬りにつなごう。

対 ナコルル

消極的ではあるけれど……アイヌ娘は待ったほうが安全

遠距離での水月刀が有効。これで間合いを離しながら戦い、アンヌムツベを待つ。ガードしたら立ち大斬りで攻撃しよう。攻められないのが辛いところ。

◀接近戦では分が悪いので、離れて戦う。


◀中盤以降はアンヌを防御してから……。

◀立ち大斬り。ナコルル攻略の定番だ。

剣術覚え書き

鷹につかまったらジャンプ大斬りのチャンス！

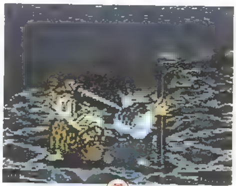
ママハハにつかまったら、ジャンプ大斬りで落とそう。

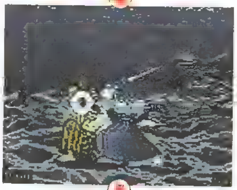
◀すばやく反応してジャンプする必要がある。

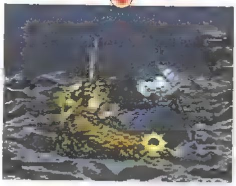
対 橘右京

かなりの強敵。起き上がりを攻めてみよう

遠距離では水月刀、接近してきたら投げが有効。起き上がりに密着すると立ち大斬りなどを出してくるので、防御してからしゃがみ中蹴りで転ばそう。


◀起き上がりにしゃがみガードで待つ。


◀立ち大斬りをガードしたら……。


◀しゃがみ中蹴り。これを繰り返す。

剣術覚え書き

ささめゆきは水月刀で返すのがベスト！

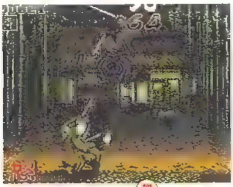
防御したら、すかさず水月刀を出して反撃しよう。

◀技の後、硬直している右京に当たるのだ。

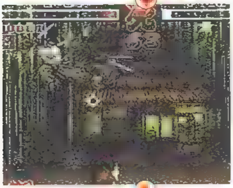
対 柳生十兵衛

同門対決は蹴り技が勝敗を決する!

立ち小蹴りを出すとよく飛び込んでくるので、バックジャンプ中蹴りで落とす。飛び込むときにもジャンプ中蹴りを使い、しゃがみ中蹴りにつなげよう。

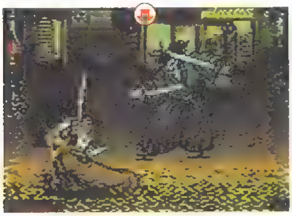


◀近距離の飛び込みに素早く反応して…。



◀ジャンプ中蹴り。空中戦を制しよう。

▲ジャンプ大斬りでもよいが、確実にいくならジャンプ中蹴りで。



▲転んだら、再びジャンプ中蹴りで攻めたて、ラッシュをかけろ。

対 ガルフォード

飛び道具をかわして連続技をたたきこめ!

プラズマブレードや忍犬攻撃を見切って飛び込み、ジャンプ大斬りからしゃがみ中斬りの連続技で勝負。そう怖くはない相手だ。

◀飛び道具の見切りは十兵衛に必須。

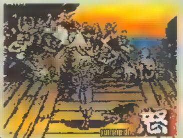
◀この後、垂直ジャンプ大斬りでもよい。

◀連続技の練習にうってつけの相手だ。

剣術覚え書き

シャドーコピーは垂直ジャンプで様子見だ!

ジャンプしないと、ストライクヘッズをくらう危険があるのだ。



◀ジャンプした後は、立ち大斬りや投げを狙う。

対 千両狂死郎

斬りと蹴りのコンビネーションで攻めよう!

ジャンプ中蹴りからしゃがみ中蹴りの連続だけでも勝てるが、これでは時間がかかる。相手が転んだら、起き上がりに垂直ジャンプ大斬りを重ねてみよう。

◀懐深く飛び込んでジャンプ中蹴り。

◀転ばせたら、歩いて近づこう。

▲倒れている間に垂直ジャンプ。タイミングが重要なので、体で覚えよう。

▲反撃しようとした狂死郎に大斬りがヒット。大ダメージを与えられる。

対 王虎

気功旋風斬を恐れずに飛び込めば勝利間違いなし！

ジャンプ大斬り→垂直ジャンプ大斬りが有効。旋風斬はくらってもダメージが小さいので、心配する必要ナシ。爆転法は防御の後で立ち大斬りを入れよう。

◀旋風斬をジャンプ大斬りでつぶす！

◀反撃しようとする王虎に……。

◀再び垂直ジャンプ大斬りで攻撃！

剣術覚え書き

立ち大斬りの戻りのスキをついて攻撃！

王虎の立ち大斬りは、防御してからジャンプ大斬りが入るぞ。

◀まだ王虎は剣を振り下ろしたままだ。

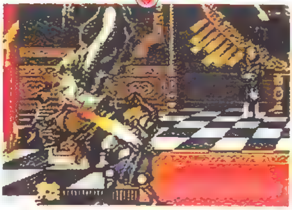
対 シャルロット

投げと水月刀で間合いを離して戦おう！

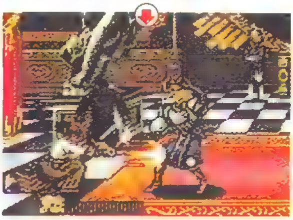
序盤は歩いてくるところを投げて、体力を減らそう。間合いが離れたら、水月刀を連発。近づかれたら、垂直ジャンプ大斬りとしゃがみ中斬りで追い払え。

◀2、3回投げることが可能。

◀水月刀で近寄るスキを与えるな。



▲近づかれたら、垂直ジャンプ大斬り。垂直ジャンプ中蹴りでもよい。

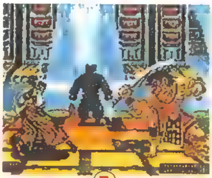


▲そしてしゃがみ中斬りにつないで間合いを広げる。接近戦は不利だぞ。

対 タムタム

飛ばせて落とすも良し。飛び込んで斬るもまた良し

立ち小蹴りを中間間合いから出す。するとタムタムは骸骨を投げてくるかジャンプするので、前者は連続技を狙い、後者はジャンプ大斬りで落とそう。



◀立ち小蹴りにつられて、骸骨を投げようとするところを……。

◀見切って飛び込む。狙いは当然、連係・連続技だ。

◀この後はしゃがみ中斬りか垂直ジャンプ大斬りにつなごう。

◀再び立ち小蹴り。今度はジャンプしてきたタムタムを……。

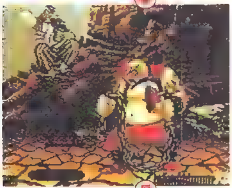
◀素早くジャンプ大斬りで撃墜しよう。完勝目前だ。

対 アースクェイク

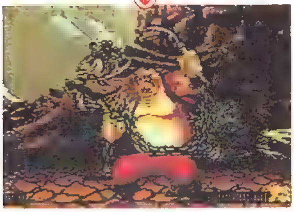
ラッシュをかけて反撃のスキを与えるな！

アースクェイクは意外と空中戦が強いので、飛び込むならジャンプ中蹴りを使おう。そこから垂直ジャンプ大斬りにつなぐと、よく決まるぞ。

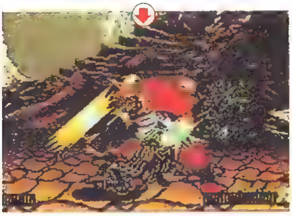
◀ジャンプ中蹴りで飛び込み……。



◀着地したら、すぐに垂直ジャンプ。



▲何を思ったか、アースクエイクは攻撃をしかけてくる。

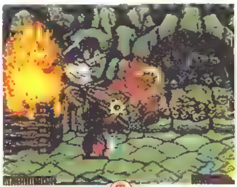


▲そこをカウンターぎみに、大斬りが炸裂。気持ちのいい瞬間だ。

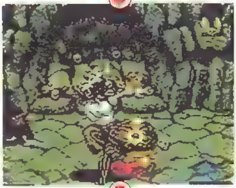
対 不知火幻庵

十兵衛の持てるすべての戦法を駆使して戦え！

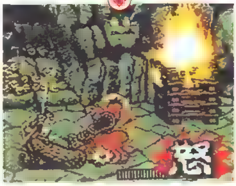
空中戦はジャンプ中蹴りで対処しよう。飛び込みはジャンプ中蹴りを使い、しゃがみ中蹴りや垂直ジャンプ大斬りにつないで攻めたてると効果的だ。



◀立ち小蹴りで誘って飛ばせよう。



◀起き上がりにはジャンプ中蹴りで。



◀ラッシュをかけて、反撃させるな！

剣術覚え書き

肉転突きも蹴り返すジャンプ中蹴りのこの強さ！

起き上がりに重ねておけば、完全に返せる。

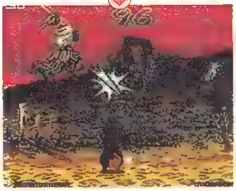
◀これがラッシュのメリットといえるだろう。

対 服部半蔵

忍者が剣士に斬り合いで勝てるわけがあるまい！

立ち小蹴りでジャンプを誘い、バックジャンプ大斬りで撃墜するだけで勝てる。爆炎龍を見切って、飛び込んで攻撃するパターンも有効だ。

◀これはもう、十兵衛お得意の戦法だ。

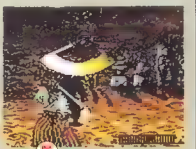


◀慣れれば楽々斬り落とせるぞ。

剣術覚え書き

うつせみは防御だけではもったいない！

防御したら、ジャンプ大斬りで追いかけて攻撃しよう。空中で当てることができる。



▶立ち防御でしか防げないことに注意。

◀CPU戦では確実に決められるようになろう。

VS.CPU戦

ガルフォード GALFORD

どんどん飛び込み、連続技を狙え！

ただＣＰＵ相手に勝ちたいというなら、ジャンプ中斬りとしゃがみ大斬りを狙っていけば、ほとんどの相手に勝てる。しかし、忍犬技やヘッド・レプリカアタックなど必殺技を駆使して戦えば、より変化に富んだ、ガルフォードらしい楽しみ方ができるはずだ。

▲必殺技を駆使して、ガルフォードらしい戦い方をしてみるのもオツだ。

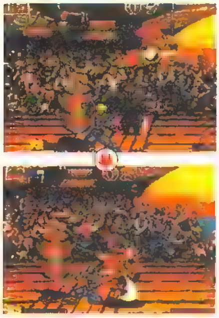
技の極意

相手を飛ばせて落とすのもよし、忍犬技でケズるのもよし。相手との間合いによって、気分によって(？)技を使い分けよう。

● 通常技 しゃがみ大斬り

↓+L(R)を押しながらA(X)

とくに遠距離からの相手の飛び込みを迎撃するときに重宝する対空攻撃技。足元をすくうように早めに出そう。



◀あらかじめ技が出ているときに、ちょうど相手が飛び込んでくるようなタイミングで使うのだ。

技の極意

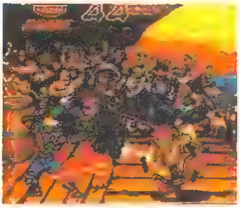
間合いが大切!!

使うときは、しゃがんで待ち、刀の先が重なるような間合いで出す。これでリーチのある攻撃にも負けないぞ。

● 必殺技 ラッシュドッグ

↓↙←+斬る

相手の起き上がりに重ねてケズるのが最も有効な使い方。

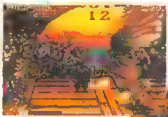


◀起き上がって一瞬間をおいて当たるようにする。

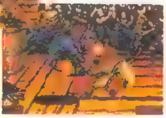
● 必殺技 リア・レプリカアタック

→↘↓↙←+AB

遅い飛び道具を撃ってくるキャラに有効だ。



◀飛び道具を先読みして消える。

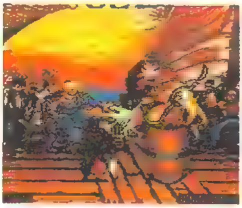


▶相手の頭上からザクッと……。

● 通常技 ジャンプ中斬り

斜めジャンプ中A

相手を空中で迎撃するときにおもに使うことになる技。



◀早めに出せれば大斬りでもOKだ。

● 必殺技 ストライク ヘッズ

→↓↘+蹴る

ジャンプしての対空攻撃のあとなどに狙おう。

◀コマンドが難しいが、チャンスは意外と多い。

連係・連続技の真髄

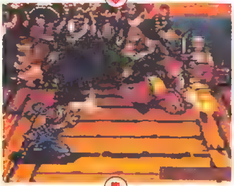
スキあらばどんどん連続技を狙って飛び込み、余裕があるなら連係技を華麗にこなしてみたいキャラ、それがガルフォードの戦い方だ。

ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

対CPUでは常に狙っていきたい連続技だ

相手の飛び道具を先読みして使うと効果絶大の連続技。最初の大斬りを大蹴りに替えても決まる。これをマスターすれば、クリアも同然だ。

◀相手の頭にかするように大斬り。



◀そのままボタン連打でしゃがみ大斬り。

◀起き上がりには必殺技を重ねよう。

技の真髄

ジャンプ大斬りの打点はなるべく高くとれ!!

ジャンプ大斬りは早めに出し、技の空振りを防ぐのだ。

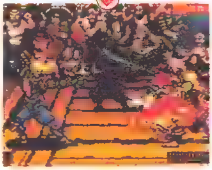
◀大斬りは技のモーションが大きいので早めに。

近距離立ち大斬り→大ラッシュドッグ

近距離での連続技はこれで決まり！

必殺技の空振りなどを狙って使う連続技。早めのキャンセルがポイントだ。

◀まずは大斬り。これがヒットするかしないかのうちに……。

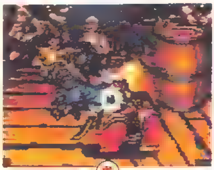


◀ラッシュドッグのコマンドを入力。遅れると当たらない。

ジャンプ小蹴り→大ストライク　ヘッズ

ストライク　ヘッズを使うならまずはこの連係だ

いわゆるハメ技。ジャンプ小蹴りはヒットしても、ガードされてもよい。

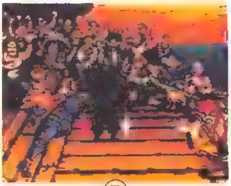


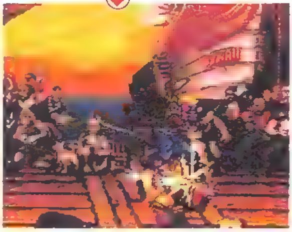
◀小蹴りが相手に当たったら（ガードされたら）、すぐにコマンド入力し、着地と同時に蹴りボタンを押す。

ダッシュ→大ラッシュドッグ→ヘッド・レプリカアタック

忍犬技を使った連係技。華麗に決めてみよう！

相手の目前でラッシュドッグを出し、相手がスキを見て攻撃を仕掛けてきたところに時間差でパピーが襲いかかりさらにヘッド・レプリカアタックで上空から攻撃するという連係技。





◀この連係技には条件がある。ラッシュドッグの間に相手が通常技で攻撃を仕掛けてきたときのみに連係が成立するのだ。

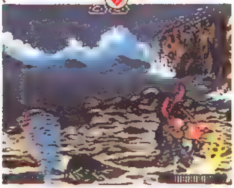
▲CPU戦のみならず、対戦でも奇襲戦法として使える連係攻撃だ。

対 覇王丸

旋風裂斬のスキをついて、連続技を叩き込め！

遠距離からプラズマブレードで牽制。すると旋風裂斬で相打ちを狙ってくるので、そこに飛び込んで大斬り➔しゃがみ大斬りを狙おう。

◀旋風裂斬を読んで飛び込んでいき……。



◀大斬りからしゃがみ大斬りを叩き込む。

剣術覚え書き

旋風裂斬に飛び込むときは思いきり先読みせよ！

飛び込みはバッチリ先読みしないと、弧月斬で反撃されてしまう。思いきりよく飛び込んで、連続技を狙え！

▲早すぎても旋風裂斬をくらうはめになる。注意しよう。

対 ナコルル

アンヌムツベをガードしてしゃがみ大斬りを叩き込め

プラズマブレードや忍犬技はアンヌムツベやレラムツベであっさり反撃される。アンヌムツベをガードして、しゃがみ大斬りでザックリとやってみよう。

◀中間間合いをキープして、待とう。

◀アンヌムツベをガードする。

◀技の終わりにしゃがみ大斬りだ。

剣術覚え書き

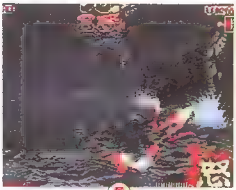
しゃがみ大斬りのタイミングを見極めよ！

アンヌムツベの終わりにしゃがみ大斬りを叩き込むのだが、アンヌムツベが完全に終わってしまうとＣＰＵは投げ技を狙ってくる。ガードをしたらすぐに斬ろう。

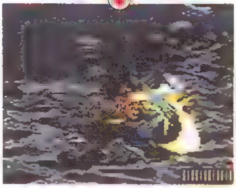
対 橘右京

相手の頭を飛び越して、秘剣ささめゆきを誘え！

まずは相手を転ばせる。そして、起き上がりに頭を飛び越えるようにすると、ささめゆきを空振りするぞ。そこにしゃがみ大斬りを叩き込め！



◀相手の起き上がりに、頭を飛び越える。

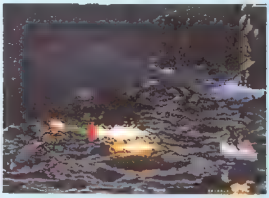


◀ささめゆきを空振りさせて攻撃だ。

剣術覚え書き

プラズマブレードをガードさせるパターンもあり

相手にプラズマブレードをガードさせると、つばめ返しがかえってくる。いっしょにジャンプして大斬りで反撃だ。



▲プラズマブレードをガードしたあとの行動に注目しよう。

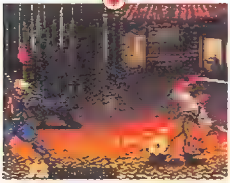
対 柳生十兵衛

二ツ角羅刀をガードして、立ち大斬りから反撃だ！

二ツ角羅刀をガードしてすぐに、立ち大斬りキャンセル大ラッシュドッグを叩き込む。難しいならしゃがみ大斬りで転ばせるだけでも大丈夫だ。

◀とくに戦いの後半になると頻繁に使う。

◀ガードしてすぐに立ち大斬りだ。



◀キャンセルして大ラッシュドッグ。

剣術覚え書き

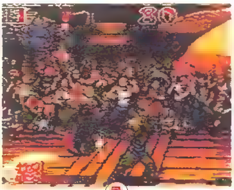
八相発破は垂直ジャンプ大斬りで斬ってしまえ！

転ばされた起き上がりに八相発破を重ねられたら、垂直ジャンプでかわして下りぎわに大斬りをくらわせてやろう。打点を高めにとればそのあとしゃがみ大斬りも入るぞ。

対 ガルフォード

必殺技のスキに飛び込みからの連続技を狙っていけ！

プラズマブレードや忍犬技を読んで、飛び込み大斬りからしゃがみ大斬りを狙っていこう。失敗したらすぐガードして、反撃に備えることが大切だ。



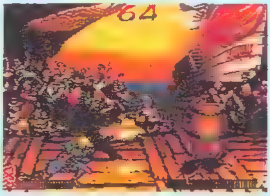
◀相手のボイスをよく聞いていること。

◀飛び込みから連続技を狙うのだ。

剣術覚え書き

こちらは必殺技の使用をひかえること！

相手はこちらの必殺技に反応してリア・レプリカアタックで反撃してくることが多い。必殺技のスキをつかれるぞ。



▲いきなり消えてしまうので、技のスキをつかれてしまうのだ。

対 千両狂死郎

風裂扇や大斬りのスキを狙って飛び込み攻撃だ

狙い目は風裂扇や立ち大斬りの空振り。これを狙って飛び込み、大斬りをくらわせる。何もしないで飛び込んで、しゃがみ大斬りを叩き込むのもよい。

◀間合いを開けると風裂扇を使ってくる。

◀飛び込んで大斬りを狙っていこう。

◀もしくはしゃがみ大斬りで転ばせる。

剣術覚え書き

飛ばせて落とす戦法も有効なのだ！

プラズマブレードなどで相手を飛ばせて、対空攻撃技で落とすという戦法もある。その場合は、しゃがみ大斬りやジャンプ中斬りを対空技として使え。これでも十分勝てる。

対 王虎

スキの大きい立ち大斬りをガードして反撃だ！

相手がこちらに寄ってきたら大斬りを出すことが多い。それをガードしたらすぐに飛び込んで、大斬り➔しゃがみ大斬りを狙っていこう。

◀恐怖の立ち大斬りをガードする。

◀飛び込んで大斬りを決めてやろう。

剣術覚え書き

気功旋風斬は簡単につぶせるのだ

ＣＰＵの気功旋風斬は遠距離からの飛び込み攻撃には勝てない。飛び込み大斬りを使えば、ほぼ完璧につぶせるはずだ。

▲無敵時間が終わってしまうので一方的につぶすことが可能。

対 シャルロット

スプラッシュファーントを垂直ジャンプ大斬りで斬れ

戦いが後半になると、なぜか相手はスプラッシュファーントを連発してくる。そこを垂直ジャンプからの大斬りでバッサリと斬ってしまうのだ。

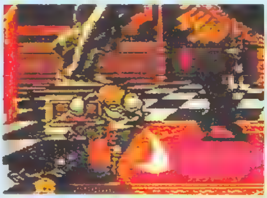
◀スプラッシュファーントをかわし……。

◀そのまま大斬りを叩き込むのだ。

剣術覚え書き

転ばせたら起き上がりに密着して待て

相手を転ばせたら、起き上がりに密着して待つと、大斬りかスプラッシュファーントがくることが多い。反撃のチャンス。



▲ガードしてしゃがみ大斬りや、垂直ジャンプ大斬りを使おう。

対 タムタム

空中戦に持ち込めば、ほぼ問題なく勝てるはずだ

のっけからいきなり飛び込んで大斬りや中斬りを狙っていこう。これをガンガンくりかえすだけで大丈夫。パグナ・パグナには大蹴りで対抗せよ。

◀いっしょに飛んでいって……。

◀大斬りで攻撃してやる。

◀これをくりかえすだけで勝ててしまう。

剣術覚え書き

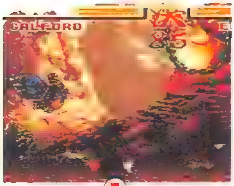
パグナ・ディオスはガードしてから反撃だ

パグナ・ディオスをガードしたら、相手の回転が終わらぬうちに、すかさずしゃがみ大斬りを叩き込んでやろう。遅いと投げられてしまうので要注意。

対アースクエイク

空中戦かしゃがみ大斬りのスキをつくか、臨機応変に

ガンガン飛び込んでいくのが基本方針。相手が飛べば中斬りや小斬りで、しゃがみ大斬りを空振りしたら大斬りでダメージを与えていこう。



◀とにかく飛び込んでいく。

◀相手が飛んできたら中・小斬りで対処。

◀地上にいるなら、大斬りで飛び込め。

剣術覚え書き

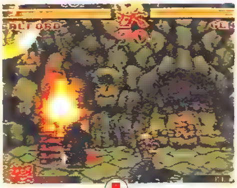
もしも飛び込んできたら立ち大蹴りで反撃だ

もし相手に先に飛ばれたら近距離立ち大蹴りで撃墜することができる。技の出が遅いので、心持ち早めに出すようにしよう。そのあと、キャンセル忍犬技でケズるのもよい。

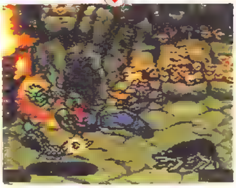
対不知火幻庵

間合いを開けて待つことが勝利への近道だ！

間合いを開けて待つ。プラズマブレードを使ってもかまわないが、相手の反応には注意しよう。大の肉転突きをガードし、立ち大蹴りで迎撃するとよい。



◀肉転突きをガードしておいて……。

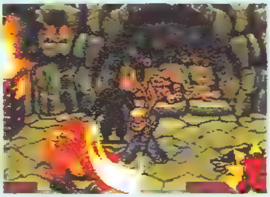


◀立ち大蹴りで落とすのだ。

剣術覚え書き

毒吹雪を先読みして飛び込みから連続技だ！

飛び道具である毒吹雪は、出るまでが遅い。プラズマブレードで牽制していると使ってくるので、飛び込んで連続技を狙え。



▲あわてないでも飛び込み攻撃は十分間に合うのだ。

対服部半蔵

爆炎龍には要注意！うつせみ天舞をさそえ！

とにかく接近戦に持ち込んで転ばせる。起き上がりにプラズマブレードを重ねれば、うつせみ天舞で逃げるので、ガードしてジャンプ中斬りで落とそう。

◀うつせみ天舞を誘っておいて……。

◀立ちガードしたあとジャンプ中斬り。

◀画面端ならジャンプ大斬りも当たる。

剣術覚え書き

ヘッド・レプリカアタックを連発してもよし

ヘッド・レプリカアタックを連発しているだけでも勝てるぞ。ただし、相手に先にうつせみ天舞を使われると、こちらは消えることができないので、注意しよう。

VS.CPU戦

千両狂死郎 SENRYO KYOSHIRO

火炎曲舞で燃やしまくれ！

メインに使う技は血煙曲輪。これを空中でヒットさせて相手を転ばせておき、起き上がりに火炎曲舞を重ねておくだけで対ＣＰＵ戦はほぼパーフェクトに勝ち抜ける。あとの注意点は、ミスしたときのフォローはどうするかに集中するのみだ。

▲空中戦はこの血煙曲輪で大丈夫。あらかじめ準備だけはしておこう。

技の極意

通常技はスキが大きいため、どうしても必殺技に頼る戦い方になる。その使いどころを覚えておくことが大切だ。

● 必殺技 血煙曲輪

ジャンプの頂点近くで↓＋A(X)

気功爆転法など、無敵の状態がある技以外にはほぼ完璧に打ち勝てる対空技。めくるようにして飛び込んでもよい。

◀このように空中でヒットさせておけば……。

◀相手は吹き飛んでくれるので、起き上がりを狙える。

技の極意

めくるように使うと○

相手の後頭部のあたりを狙って血煙曲輪で飛び込むようにすれば、ＣＰＵとはいえ意外にくらってくれるぞ。

● 通常技 しゃがみ大斬り

↓＋A(X)

狂死郎の通常技のなかでは、もっとも使いでのある技。

◀近距離での牽制技として非常に重宝するのだ。

● 通常技 しゃがみ小蹴り

↓＋Y

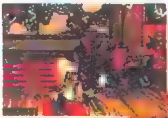
スキの多い狂死郎の技のなかで、出の早い技の一つ。

◀牽制に使えるほか、接近されたときに役立つ。

● 必殺技 回転曲舞

→↙↓↘＋斬る

これも対空攻撃技だが、特定の状況でのみ使用する。



◀忍法うつせみ天舞をガードしたら、すばやく。

▶回転曲舞を使えば、しっかり逆襲できるのだ。

● 必殺技 火炎曲舞

↙↓↘→＋斬る

転ばせた相手の起き上がりに使う。ＣＰＵ戦の要。

◀これで相手を燃やすもよし、体力をケズるもよし。

連係・連続技の真髄

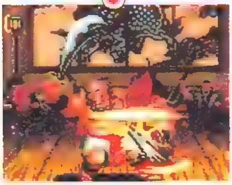
ここで紹介するのは、相手の体力をケズる連係技。これでじわじわと攻めるのが千両狂死郎のおもな戦い方になるのだ。

血煙曲輪→血煙曲輪

対CPU戦の基本となる連係攻撃なのだ

血煙曲輪で攻めたてる連係技。といっても、相手の背後を狙って血煙曲輪を繰り返すだけとお手軽だ。ガードされたら投げてしまうのも有効。

◀ちょうど相手の背後に当たるように血煙曲輪。



◀着地したらすかさず飛んでまた血煙曲輪。

▲ガードされたらすかさず投げてしまうというのも効果的な戦法だ。

しゃがみ大蹴り→火炎曲舞

転ばせたあとは火炎曲舞でシメてしまおう

しゃがみ大斬りなどで転ばせておいて、相手が起き上がるところに火炎曲舞を重ねる戦法。当たってもガードされてもお得だ。

◀相手が転んだところに接近して早めに火炎曲舞を出しておく。出かかりにうまく重ねよう。

◀すると、何かしようとして当たる。

技の真髄

火炎曲舞の出かかりがポイントだ

火炎曲舞は技が出るのが遅いため、若干早めに出しておくようにすること。タイミングとしては、相手が完全に起き上がる前にコマンドを入力するような感じだ。

遠距離立ち大斬り→跳尾獅子

遠距離での牽制はこれでバッチリ！

牽制に使うフェイント技。立ち大斬りを相手に当てないでキャンセルし（これで相手はガードすることが多い）、跳尾獅子で体力をケズる。

◀大斬りの操作に続いてすばやく跳尾獅子のコマンドを入力。

◀跳尾獅子で何度もケズろう。

技の真髄

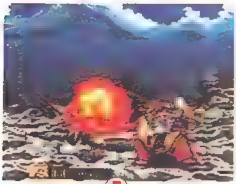
はじめのキャンセルが大切だ！

立ち大斬りのキャンセルできるタイミングはかなり早めになっている。2段攻撃技になっているのだが、その1段めをキャンセルしないと出ないのだ。

対 覇王丸

飛び込みをしっかり決めればあとは楽勝？

旋風裂斬のスキに血煙曲輪で飛び込むか、飛んできたところを回転曲舞で落とし、起き上がりを火炎曲舞で攻める。うまく当てればこれだけで勝てるぞ。



◀転んでいるところに火炎曲舞。

◀あとは燃やすだけで勝ててしまうのだ。

剣術覚え書き

跳尾獅子を連発するパターンもアリ

ひたすら跳尾獅子を出し続けているだけでも大丈夫。相手が近づいてきたらすぐに出そう。遅れると大斬りがくるぞ。

▲当たれば転ぶので、起き上がりにも重ねてやろう。

対 ナコルル

転ばせて燃やすのが安全。無敵必殺技に気をつけろ

やはり跳尾獅子や血煙曲輪などで転ばせて、起き上がりに大の火炎曲舞を重ねておこう。勝手に当たって燃えてくれる。あとは火炎曲舞だけでＯＫだ。

◀空中で迎撃するのがもっとも安全？

◀起き上がりに火炎曲舞を重ねておく。

剣術覚え書き

アンヌムツベはガードして料理せよ

アンヌムツベをガードして、しゃがみ小蹴りを１発当てる。さらに近付いて（ダッシュしないように）投げてしまおう。

▲ガードさえできれば簡単に反撃できる。覚えておこう。

対 橘右京

つばめ返しさえ防いでしまえばあとは燃やすだけ！

これも空中戦に持ち込んで、血煙曲輪で撃墜してしまう。あとはお約束の相手の起き上がりに火炎曲舞というパターンがグーなのだ。

◀空中ではいつも血煙曲輪を使おう。

◀運がよければつばめ返しも返せる。

◀あとは起き上がりに火炎曲舞。

剣術覚え書き

つばめ返しは立ちガードで防ぐのだ

つばめ返しを立ちガードで防いだら、しゃがみ大斬りか大蹴りを当ててやろう。タイミング悪くガードされたときのために、キャンセル跳尾獅子を入力しておこう。

対 柳生十兵衛

必殺技をすべて駆使して戦うことになるのだ

喝出水月刀は小の跳尾獅子で二ツ角羅刀はガードしてすぐに小の跳尾獅子で反撃する。八相発破は血煙曲輪で飛び込めば問題はない。

◀水月刀は技の終わりにスキができる。

◀二ツ角羅刀もガードしてから……。

◀跳尾獅子で燃やしてしまおう。

剣術覚え書き

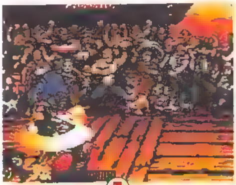
起き上がり火炎曲舞のコツとは？

火炎曲舞は、狂死郎が火を吹きはじめてからすぐは攻撃判定が小さいので、口から火が見えるくらいのタイミングにちょうど相手が完全に起き上がった状態になるとグー。

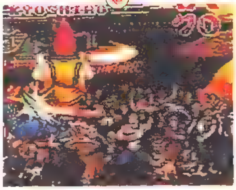
対 ガルフォード

リア・レプリカアタックをガードして回転曲舞で反撃

まずは血煙曲輪などで転ばせて、起き上がりに小の跳尾獅子などの必殺技を重ねてやると、リア・レプリカアタックで逃げるので、ガード後に回転曲舞。



◀レプリカアタックをガード。

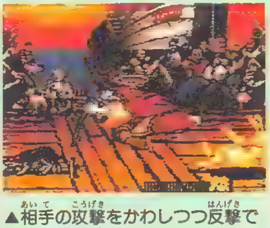


◀すぐに回転曲舞で追いかけるように。

剣術覚え書き

跳尾獅子でどんどん押していく方法もあるぞ

忍犬技は、タイミング次第だが跳尾獅子でかわせるうえ、相手が近くにいれば反撃技にもなる。これで押していくのも手。



▲相手の攻撃をかわしつつ反撃できるのが魅力なのだ。

対 千両狂死郎

同キャラ対戦もやはり決め手は火炎曲舞なのだ

この対戦も血煙曲輪で突っ込んでいくのが基本。または、相手の攻撃を先読みして、跳尾獅子を当てていくのも○。相手の起き上がりには火炎曲舞だ。

◀近づいてきたら、とりあえず跳尾獅子。

◀カウンター気味に当たってくれるぞ。

◀あとは起き上がりに火炎曲舞。

剣術覚え書き

画面端なら跳尾獅子で逃げることもできるのだ

画面端に追い詰められたときには、跳尾獅子で画面の外に一瞬だけ逃げることができる。対CPU戦のみならず使えるテクニックなので、覚えておいて損はないぞ。

対 王虎

一度転ばせてしまえばあとは火炎曲舞で楽勝だ

相手の立ち大斬りをガードしたらすぐに跳尾獅子で転ばせ、起き上がりに火炎曲舞を重ねるパターンを確実にこなそう。火炎曲舞はなるべく当てよう。

◀跳尾獅子で燃やしてしまえば……。

◀あとは火炎曲舞におまかせなのだ。

剣術覚え書き

気功爆転法は反撃のチャンスなのだ！

気功爆転法は、刀を投げる技なので、それを拾いに来たところを跳尾獅子などで迎撃すればパターンにはめやすい。

▲刀をとりに来たところを攻撃して、火炎曲舞のパターンへ。

対 シャルロット

投げられればあとはほかのキャラと同様だ

スタート直後に歩いて近寄ってきたら、迷わず投げてしまうこと。あとは起き上がりの火炎曲舞でハメてしまおう。落ち着いて対処することが大切だ。

◀相手が歩いてきたら、迷わず……。

◀画面端に向かって投げてしまおう。

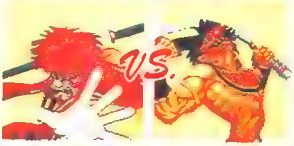
◀あとは起き上がりに火炎曲舞だ。

剣術覚え書き

スプラッシュファーントは絶好の反撃のチャンス

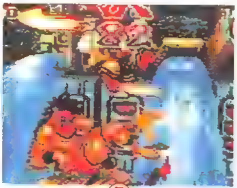
スプラッシュファーントには垂直ジャンプからの血煙曲輪がベスト。遠距離なら跳尾獅子でも大丈夫だが、タイミングによっては負けてしまうので、血煙曲輪を勧める。

対 タムタム

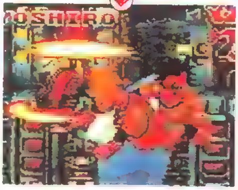


血煙曲輪でほぼ完璧！　バックジャンプ大斬りに注意

何もしなくてもヒョコヒョコ飛んでくるので、いっしょに飛んで血煙曲輪で落としてしまおう。これだけでも十分勝てるが、バックジャンプのときは注意。



◀いっしょに飛んですぐに血煙曲輪。



◀これをくりかえす。火炎曲舞でもOK。

剣術覚え書き

一応飛ばせて落とすパターンもあるぞ

風裂扇→対空攻撃というパターンもジャンプのゆっくりなタムタムなら効果を発揮する。間合いに注意して使おう。

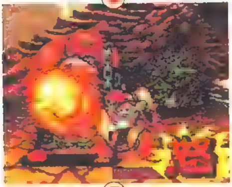
▲格闘ゲームの定番ともいえる黄金パターンである。

対 アースクェイク

飛び込みは血煙曲輪、あとは火炎曲舞におまかせあれ

こいつもわりと勝手に飛び込んでくるタイプ。血煙曲輪や回転曲舞で転ばせてあげよう。そして火炎曲舞。ガードされるとしゃがみ大斬りがくるぞ。

◀空中にいる間に攻撃してしまおう。



◀転ばせたらいつもの火炎曲舞だ。

◀ガードされたらすぐに守りを固めろ。

剣術覚え書き

追い詰められたときは、大の回転曲舞で逃げろ

ご存じのとおり、アースクェイクは決して投げられることはない。逆に接近されるとこちらが投げられてしまうので、こんなときは回転曲舞で逃げよう。

対 不知火幻庵

肉転突きも怖くない！ 火炎曲舞＆血煙曲輪でOK

間合いをつめていき、めくるように血煙曲輪で攻撃しよう。肉転突きも止められる。あとは起き上がりに火炎曲舞でシメてしまおう。

◀血煙曲輪で飛び込んでいく。

◀あとは火炎曲舞で燃やすだけ。

剣術覚え書き

跳尾獅子も肉転突きを止めるのに使えるぞ

遠距離をキープしておき、肉転突きがきたら、すかさず跳尾獅子。うまく重ねれば一方的に勝てるのだ。

▲同じ炎の色をしているのに、なぜか勝ってしまうのだった。

対 服部半蔵

忍法うつせみ天舞を誘うパターンにハメてしまえ！

起き上がりに血煙曲輪で突っ込むと、うつせみ天舞で逃げることが多い。ガルフォードと同様、ガードしたあと回転曲舞で反撃してやろう。

◀血煙曲輪で突っ込んでいく。

◀うつせみ天舞で逃げられても……。

◀すぐに回転曲舞で反撃できるぞ。

剣術覚え書き

一応起き上がりに火炎曲舞も使えるのだ

ほかのキャラと同じく、転ばせた後起き上がりに火炎曲舞を重ねる方法も、意外と使える。おもしろいように当たってくれるが、反撃のうつせみ天舞が怖いので、小を使おう。

VS. CPU戦

王虎　WAN-FU

一撃必殺!!　爆転法にすべてをかけろ

対ＣＰＵ戦において、気功爆転法は、非常に有効だ。投げつけた剣を利用してハメ技を使ったり、連係で投げを狙ったりできる。通常技では、ジャンプ(または立ち)大斬りの威力が絶大。とくに立ち大斬りはリーチも長く、離れた相手のスキを狙って攻撃できる。

▲威力は抜群だが、投げてしまった剣を拾いにいかなければならない。

技の極意

対ＣＰＵ戦では気功爆転法を使った戦法がかなり有効だ。投げてしまった剣は、ジャンプ小蹴りで飛び込んで拾いにいこう。

●必殺技
気功爆転法

↓↙←+斬る

小、中、大斬りで、出る軌道が違う。中でもよく使うのが中と大。相手を端に追い込んでの中爆転法のハメは強力だ。

◀端に追い込んでからの中爆転法。

◀相手の起き上がりに重ねて使い……。

◀しゃがみ小蹴りで爆炎に押し込めろ。

●通常技（遠距離）
遠距離立ち大斬り

R(L)を押しながらA(X)

大きなモーションから遠くまで剣を投げるように斬る。リーチの長さを生かして相手の技のスキをぶった斬れ!!

◀王虎の立ち大斬りは……。

◀なんとここまで届いてしまう！

◀しかも2段攻撃になっているぞ!!

●通常技
ジャンプ小蹴り

斜めジャンプ中X

▶攻撃判定の大きいジャンプ小蹴りで飛び込もう。

◀しゃがみ小蹴りなどにつなぎ、相手の体力を奪え！

●組み技
頭蓋落砕

→+L(R)を押しながらA(X)

▲王虎の投げの中でいちばん強力な技。爆転法からのスカシ投げを狙おう。

連係・連続技の真髄

▶王虎の連係・連続技は、どれも豪快かつ威力絶大。爆転法からのハメ、投げも強力だが、ジャンプ大斬りからの連続技もかなり使えるぞ。

ジャンプ大斬り→大気功旋風斬

絶大な威力のジャンプ大斬りからの連続技だ！

相手の技のスキをついては飛び込み、こちらの攻撃が当たると同時に気功旋風斬のコマンドを入力する。確実につながるように練習しよう。

大気功爆転法→しゃがみ小蹴り

大爆転法の軌道を利用して相手を燃やしてしまえ

中爆転法からしゃがみ小蹴りのハメ技があるが、この技は大爆転法からでもハメられる。端に追い込む必要はないが、出す間合いは難しいぞ。

大気功爆転法→頭蓋落砕

大爆転法の飛び込みを利用して相手を投げろ!!

中、大爆転のジャンプの軌道を利用して、ガードの堅い相手の目の前に着地するように爆転法を出す。すかさず頭蓋落砕を狙い打とう。

◀飛び込む間合いはこれぐらい。

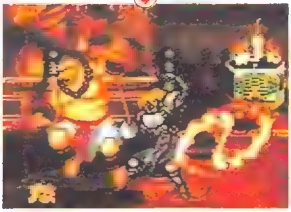
◀しっかりとジャンプ大斬りを当てて…。

▲すぐに気功旋風斬を入力して、確実に相手の体力を奪おう。

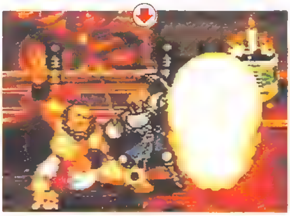
▲➡⬇⬊＋大斬りが旋風斬のコマンド。確実に相手に当たるように練習しよう。

◀これぐらい離れた間合いで出す。

◀王虎と剣の間に相手を挟み込んで……。



▲着地と同時にしゃがみ小蹴りを連打。相手を爆炎の剣の中に押し込めよう。



▲立ちガードの相手には、しゃがみ小蹴りと炎の大ダメージを与えられる。

◀出す間合いは結構離れている。

◀相手は爆転法をガードしているので…。

◀目の前に着地してすかさず投げよう。

技の真髄

中爆転法の垂直ジャンプを使って投げを狙え

相手の目の前で中爆転法を出し、着地と同時に投げを狙おう。

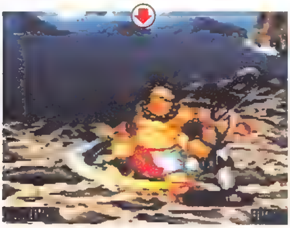
◀相手を投げたらすぐに剣を拾いにいこう。

対 覇王丸

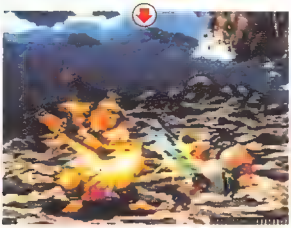
旋風裂斬の大きなスキを狙って飛び込め!!

旋風裂斬のスキにジャンプ大斬りで飛び込んでから、大気功旋風斬につないで相手の体力を奪い取ろう。これを繰り返すのがいちばん安全な戦法だ。

▲旋風裂斬に合わせて飛び込むため近距離で戦うワケだが、一定の距離を保つために立ち中斬りなどで牽制しよう。



▲覇王丸の旋風裂斬のモーションに合わせてジャンプ大斬りで飛び込もう。覇王丸に決まると同時に……。



▲気功旋風斬の入力をする。これで相手が気絶することもあるので、そのときは立ち大斬りなどをおみまいしよう。

対 ナコルル

アンヌムツベをガードして必殺の一撃をくらわせろ

しゃがみ小蹴りなどを中間距離から出してナコルルのアンヌムツベを誘い、ガードした後、しゃがみ中斬りを決める。これを繰り返すだけで勝てる。

◀アンヌムツベは立ちガードでもOK。

◀確実に中斬りを決めて体力を奪おう。

剣術覚え書き

鷹につかまったナコルルに大ダメージを与えろ

鷹につかまったナコルルは大気功爆転法で落とすことができる。大ダメージを与える数少ないチャンス。確実に決めよう。

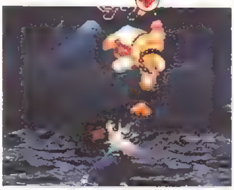
▲上昇されてしまっても、大爆転法なら攻撃することができる。

対 橘右京

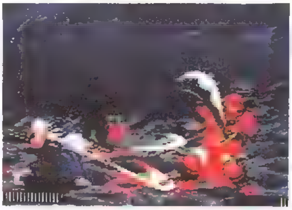
技のスキをついて組み技で攻撃だ！

ＣＰＵの右京には組み技が決まりやすい。しゃがみ大斬りや立ち大蹴りなどのスキの大きな技を使ってくるのでガードした後、即座に組み技をくらわせろ。

◀スキの大きな技をよく使ってくる。



◀歩いてきたところを投げることも可。



▲もし右京がささめゆきでケズってきたら、しっかりとガードしてから……。

▲技の終わり際に立ち大斬りをおみまいしよう。この一太刀でトドメだ。

対 柳生十兵衛

飛び込みからの特大の一撃で一気に勝負を決めてやれ

ＣＰＵの十兵衛には飛び込みからの攻撃が決まりやすい。ジャンプ大斬りから大気功旋風斬につなぐ連係技で繰り返しダメージを与えて、勝利を奪い取れ。

◀ジャンプ攻撃が非常に決まりやすい。

◀大ダメージを与えて一気に勝とう。

剣術覚え書き

八相発破はあなどれないケズリ技だ!!

十兵衛の八相発破は攻撃判定が大きく、うかつに飛び込むと逆に大ダメージを受けてしまう。技が終了したら攻撃しよう。

▲攻撃判定の大きいジャンプ小蹴りなどで飛び込むのはＯＫ。

対 ガルフォード

飛び道具を出したスキをついてたたみ込め

ガルフォードは飛び道具を撃った後の大きなスキが、攻撃の狙いめとなる。ジャンプ大斬りから大気功旋風斬につないで体力を奪っていこう。

◀距離をおき、飛び道具を待とう。

◀すかさず飛び込んで大斬りだ。

◀大旋風斬につなぎ、大ダメージを与えろ。

剣術覚え書き

シャドーコピーは垂直ジャンプ攻撃で対処しろ

ガルフォードの出現寸前に垂直ジャンプして大斬りを出そう。

◀下降中に攻撃するのがポイントだ。

対 千両狂死郎

歌舞伎役者狂死郎 炎の中で舞って散れ!!

ＣＰＵの狂死郎には大爆転法を繰り返し出すだけで勝てる。ガードが甘く、すばやく反応しようとするため爆転法の炎に勝手に当たってくれるのだ。

◀スタート地点からいきなり大爆転法だ。

◀おもしろいように技をくらってくれる。

▲剣を拾った位置から再び大爆転法を出そう。これを繰り返せば楽勝だ。

▲炎の中で舞い踊る狂死郎。死に際も鮮やかだ。

対 王虎

さらば兄弟、必殺の大斬りでやすらかに眠らせてやる

CPUの王虎はガードが堅いので、立ち中斬り、小蹴りなどで相手の立ち大斬りを誘い、それをガードした後、立ち大斬りを叩き込むのが有効な戦法だ。

◀相手の立ち大斬りを誘い、ガード後…。

◀立ち大斬りをくらわせてやろう。

◀投げた剣は拾わずに戦いを進めよう。

剣術覚え書き

CPU王虎のガードの堅さを利用して投げるのだ

間合いをおいた後に出す大爆転法からの投げが決まりやすい。

◀相手はガードをしているので投げられる。

対 シャルロット

必殺の大爆転法で相手の動きを翻弄しろ!!

CPUのシャルロットは投げを狙ってくることが多いのでコレを投げ返そう。大爆転法は出すとよく当たる技。体力を奪っていくには有効だ。

◀目の前まで歩いてくるので……。

◀大斬りの組み技を決めて体力を奪え。

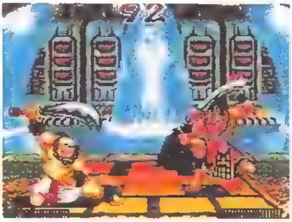
▲大爆転法を出すと、シャルロットは反応して攻撃を繰り出そうとする。

▲剣を拾った位置から再び大爆転法を出す。これを繰り返して勝負を決めろ。

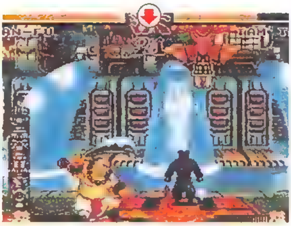
対 タムタム

強力なジャンプ大斬りを対空迎撃技として使おう

しゃがみ小蹴りでタムタムの飛び込みを誘い、それをジャンプ大斬りで落とそう。ときどき反撃されるものの、いちばん安全かつ確実な戦法だ。



▲しゃがみ小蹴りで飛び込みを誘う。骸骨などはしっかりガードしよう。



▲空中でタムタムの懐に飛び込むようにジャンプ大斬りを出す。

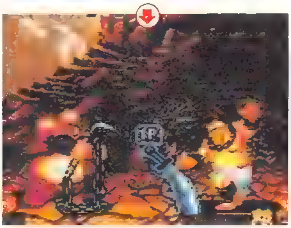
▲返されることもあるが、一撃の威力は違うので気にせず繰り返し落とそう。

対 アースクエイク

大爆転法で相手の体力をケズり取れ

ガードの堅いアースクエイクだが、投げてしまった爆転法の剣を拾わせてくれる。大爆転法を繰り返し出して相手の体力をケズり取ってしまおう。

▲スタート地点から大爆転法を出し、アースクエイクの体力をガードの出かかりからケズってしまおう。



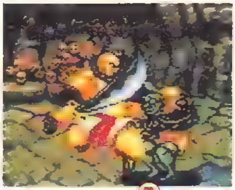
▲剣を拾ったらバックダッシュで距離を置いて再び大爆転法を出そう。これを繰り返せば勝つことができる。

▲たまに剣を拾うのを邪魔されてしまうので、ジャンプ小蹴り、しゃがみ小蹴りで相手を追い払おう。

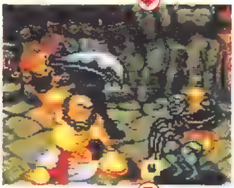
対 不知火幻庵

幻庵は強敵!! 爆転法から勝機をつかめ

初めのうちはジャンプ小蹴り、しゃがみ小蹴りとつないで体力を奪う。体力の少なくなった幻庵が活発に動き出したら大爆転法を決めてやれ。

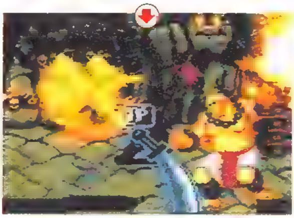


◀ジャンプ小蹴りからしゃがみ小蹴りへ。



◀相手の体力を3分の1程奪ったら……。

▲中間距離から大爆転法を出そう。決まったらすぐに剣を拾いにいこう。



▲剣を拾った位置から再び大爆転法を出す。この繰り返しだけで勝てるぞ。

対 服部半蔵

半蔵のジャンプのスキを見切って斬りすてろ!!

ジャンプのスキに立ち大斬りをくらわせると、うつせみ地斬をよく出してくる。それをガードして再び立ち大斬りを決めれば、確実に体力を奪っていける。

◀ジャンプ着地点を狙って攻撃する。

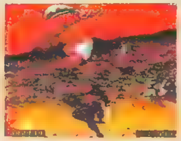
◀半蔵はうつせみ地斬を出すので…。

◀ガード後、立ち大斬りを決めてやれ。

剣術覚え書き

爆炎龍ダッシュ攻撃は垂直ジャンプで対処しろ!!

爆炎龍をできるだけ引きつけてから垂直ジャンプ大斬りだ。

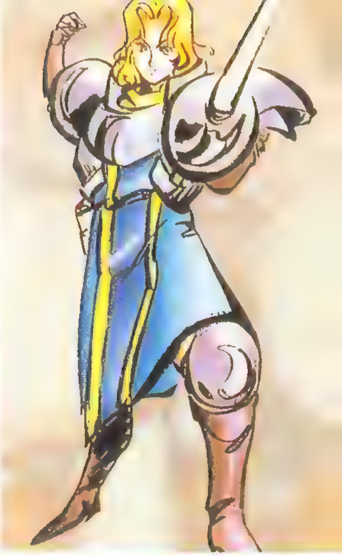


◀下降中に大斬りを出すと相手に当たるぞ。

王虎

VS.CPU戦

シャルロット CHARLOTTE



最強のジャンプ大斬りですべてを斬り払え!!

攻撃判定が広く、威力もあるジャンプ大斬りがいちばんの武器。立ち小、中斬りもリーチが長く使える技だ。対CPU戦では、この3つの技以外にも、対空技として立ち大蹴り、相手の体力を減らすケズリ技としてスプラッシュファーントなどが使えるぞ。

▲ジャンプで大斬り。めくりでも入りやすく、2段攻撃になっているぞ!!

技の極意

地上でも空中でもその技の強さから常に有利に戦いを進めることができる。なかでもジャンプ大斬り、立ち小、中斬りはかなり役立つ。

●通常技 ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中L(R)を押しながらA(X)

対CPU戦では、全キャラ中、最も強いシャルロット。ジャンプ大斬りだけで勝てる相手もいる!!

▲一度ジャンプ大斬りをガードさせた位置から再びうまく飛び込めばめくりで2段攻撃できる。

▲相手のジャンプと同時に、こちらも垂直ジャンプ大斬りを出せばかなり有効に迎撃できる。

●通常技 遠距離立ち中斬り

A

リーチが長く技のスピードの速い立ち小、中斬りを相手の技のリーチやスピードに合わせて使い分けして戦おう。

▲相手の立ち中斬りのリーチはこれぐらい。シャルロットには全然届いていない。

▲シャルロットの立ち中斬りだと届く。リーチの差を生かしたこの距離で相手のスキを攻撃しよう。

●通常技 立ち大蹴り

L(R)を押しながらB(Y)

▲立ち大蹴りはステップの距離が長く、相手を転ばせられる強力な対空技だ!!

●組み技 リオン・ランセ

➡+大(中)の斬りまたは蹴り

▲投げ間合いが広いので、歩行スピードの速いシャルロットは狙って使える。

連係・連続技の真髄

シャルロットには有効な連続技がない分、連係技はどれも強力で使えるものばかり。ジャンプ大斬りからの連係技はとくに強力だ。

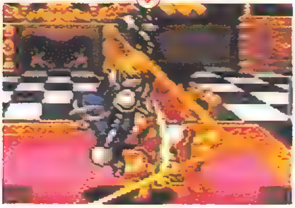
ジャンプ大斬り→ジャンプ大斬り

対CPU戦ではこの連係技がいちばん強力だ!!

ジャンプ大斬りが当たったら１歩さがってから再び飛び込むのがベストの間合い。ガードされたら垂直ジャンプ大斬りにつなごう。

◀スタート時にすぐに飛び込むのも有効。

◀めくりで入るには近い間合いから。



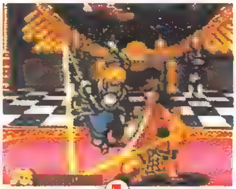
▲一度飛び込んでガードされた場合、垂直ジャンプ大斬りにつなぐと……。

▲相手はガードするか、反撃しようとしてこちらの攻撃をくらってくれる。

ジャンプ大斬り→スプラッシュファーント

少ない相手の体力を有無をいわせずケズりとれ!!

ジャンプ大斬りはガードされてもＯＫ。そのまま大斬りの連打でスプラッシュファーントにつないで相手の体力をケズりとろう。



◀とりあえず相手に攻撃を当てて……。

◀相手の動きを封じてケズってしまえ!!

技の真髄

パワーグラデイションでこちらの技のスキを補え

カウンター技として無敵時間のあるパワーグラデイションで最後をしめろ。

▶ケズり終えた後のスキが攻撃されやすい。

◀相手の攻撃をうまくカウンターで返せるぞ。

ジャンプ中蹴り→しゃがみ中蹴り→パワーグラデイション

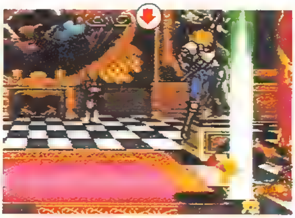
リーチのある足技をからめた連係技だ!!

対ＣＰＵ戦では、ジャンプ中蹴りはガードされやすいが、しゃがみ中蹴りは決まりやすい。パワーグラデイションは相手の反撃を阻止する手段だ。

◀スネを当てる感じで出す。

◀決まれば相手を転ばすことができる。

▲しゃがみ中蹴りもガードされた場合、相手の反撃を先読みして……。



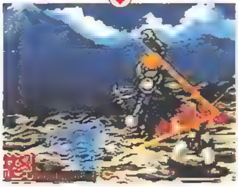
▲カウンター技のパワーグラデイションを決めろ。ワンテンポ遅く出せばOK。

対 覇王丸

旋風裂斬の大きなスキにジャンプ大斬りを叩き込め!!

覇王丸の遠距離からの立ち大斬りが威力、スピードとも怖い。ガードをかためつつ立ち小、中斬りで距離をとり、旋風裂斬を待って飛び込むのが有効だ。

▲ある程度体力を奪うと旋風裂斬を出す。



▲スキを狙ってジャンプ大斬りを決めろ。

剣術覚え書き

技のスキの大きい覇王丸の背後をとって投げを狙おう

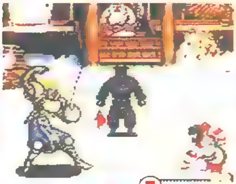
ＣＰＵの覇王丸はモーションの大きい大斬りを頻繁に使ってくる。その大斬りを先読みして背後に飛び込み投げを打とう。

▲近い間合いからの飛び込みを練習して背後をとれるようになろう。

対 ナコルル

アンヌムツベが出たら、確実に体力を奪い取れ

アンヌムツベを中間距離からしゃがみ小蹴りなどで誘い、ガードしてからそのスキを攻撃するのが安全な戦法。下手に飛び込むと、逆に攻撃されてしまう。



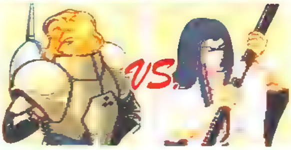
▲しゃがみ小斬り、蹴りで攻撃を誘う。

▲しっかりガードする。立ちガードも可。

▲技を出し終えたナコルルのスキを迎撃。立ち中斬りが２段攻撃なので有効。

▲鷹につかまったナコルルはジャンプ大斬りで落とし、大ダメージを与えろ。

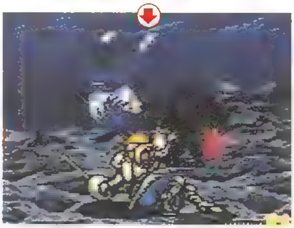
対 橘右京



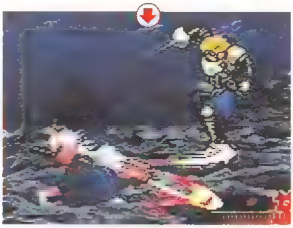
大振りな技を見切って華麗に投げを決めていこう!!

ＣＰＵの橘右京は投げを決めやすい。間合いをつめにきたスキを投げるか、大振りな技のスキに投げを狙っていくのが有効な戦法だ。

▲しゃがみ大斬りや立ち大蹴りをよく使ってくる。しっかりとガードして…。



▲技を出した後のスキに投げを決めていく。これで体力を確実に奪おう。



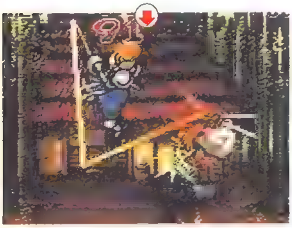
▲ささめゆきでケズりにきたら、ガード後ジャンプ大斬りをくらわせよう。

対 柳生十兵衛

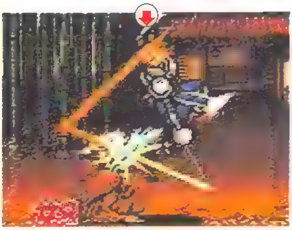
柳生の技も飛ばして落とせば怖くない!!

ジャンプ大斬りを対空迎撃技として使う。離れた間合いで立ち小、中斬りを出し、十兵衛のジャンプを誘う。これを確実に迎撃すれば勝つことができる。

▲小、中斬りで間合いをとり、十兵衛の飛び込みを待つ。



▲このジャンプ大斬りは垂直ジャンプでもOK。確実に落とし体力を奪おう。

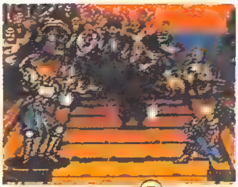


▲八相発破のスキにはジャンプ大斬りで大ダメージを与えて勝負を決めよう。

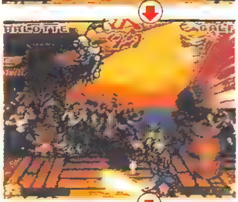
対 ガルフォード

豊富な飛び道具がガルフォードの命取りになる!!

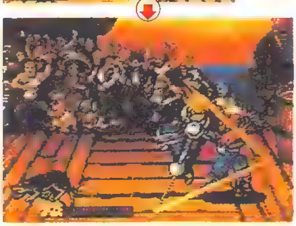
ＣＰＵガルフォードは忍犬やプラズマブレードといった飛び道具を多く使用する。これらを出した後のスキにジャンプ大斬りを叩き込めば楽勝だ!!



◀一定の距離をおいて飛び道具を待て。



◀技の後の硬直時間の長さが狙い目。



▲すかさずジャンプ大斬りをくらわせよう。このパターンだけで勝てる。

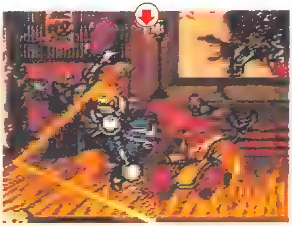
▲シャドーコピーは出現寸前に垂直ジャンプしてからの攻撃で対処しよう。

対 千両狂死郎

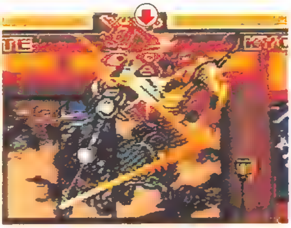
ジャンプ大斬りだけで余裕で勝とう!!

相手に当てるようにジャンプ大斬りで飛び込めばＯＫ。ガードされたら垂直ジャンプ大斬りで攻撃し、そこからまた飛び込んでいこう。完勝も狙いやすい。

▲スタート時からいきなり飛び込んで、最短時間でケリをつけよう。



▲めくりでも入りやすい。狂死郎は何か技を出そうとして攻撃をくらうぞ。



▲ガードされたら垂直ジャンプで大斬り。対空技もジャンプ大斬りだ！

対 王虎

圧倒的なすばやさと剣技のキレを生かして戦え

王虎の大斬りは非常に怖いがどれもスキが大きいのでガード後のカウンター攻撃が決まりやすい。この戦法で体力を奪っていき、手堅く勝とう。

◀立ち小、中斬りで王虎の技を誘い……。

◀リーチのある中斬りでカウンターだ。

◀これを繰り返して体力を奪い取れ。

剣術覚え書き

爆転法で投げた剣は絶対に拾わせるな!!

剣の近くで待機し、王虎が剣を拾いにきたところを攻撃だ！

◀相手の技を先読みして攻撃していこう。

対 シャルロット

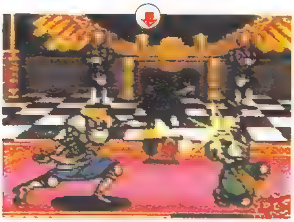
投げ合い、斬り合い、すべてにおいて先手をとれ!!

ＣＰＵのシャルロットはしつこく投げを狙ってくるので、それを何度も投げ返そう。相手の体力が少なくなったら中斬りをすばやく繰り出しトドメをさせ。

◀この間合いまで歩いてくるぞ。

◀二度、三度と投げを狙っていこう。

▲体力の少なくなった相手はしきりに立ち中斬りを出してくる。



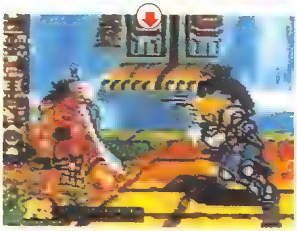
▲こちらも立ち中斬りで応戦する。先に出せば打ち勝つことができる!!

対 タムタム

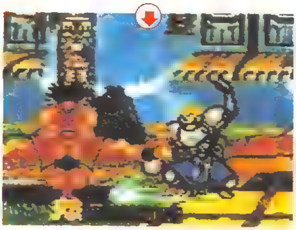
連係技で相手の動きを封じ、一気に叩き込め

ジャンプ大斬りが当たる間合いで飛び込み、ガードされてもスプラッシュファーントを出してケズる。パワーグラデイションも決まりやすい。

▲ジャンプ大斬りを出しつつ、大斬りを連打してスプラッシュファーントへ。



▲ケズり終えた後のスキを狙って相手が反撃してきたら……。

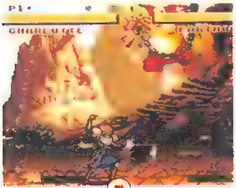


▲カウンターでパワーグラデイションを決める!! これを繰り返せば勝てる。

対アースクェイク

飛ばして立ち大蹴りで落とす戦法が安全かつ有効だ!!

アースクェイクにはパターンにハメれば勝つことができる。近距離からの立ち小斬りで相手を飛ばし、立ち大蹴りで落とそう。これを繰り返すのがコツだ。



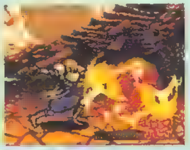
◀立ち小斬りで相手が飛んでくるので…。

◀立ち大蹴りで転ばせよう。

剣術覚え書き

立ち小斬りを生かして相手の動きを封じてしまえ

立ち小斬りは、相手の攻撃をほとんど止めることができてしまう有効な技だ。



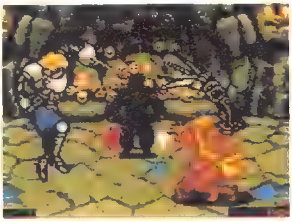
▶ファットチェーンソーも立ち小斬りで……。

◀このとおり止めることができる!!

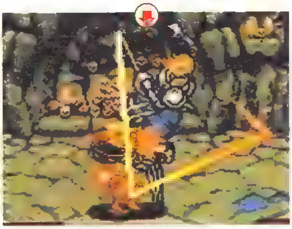
対不知火幻庵

間合いを見極め、ジャンプ大斬りにすべてをかけろ!!

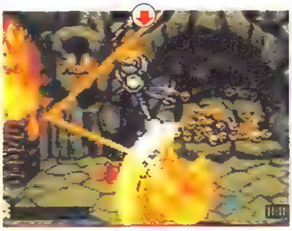
幻庵はしゃがみ大斬りを対空迎撃に使ってくるが、近い間合いから飛び込み低い位置で大斬りを出せば打ち勝てる。肉転突きにもジャンプ大斬りが有効だ。



▲近い間合いから飛び込んで相手の反撃をくらわないように攻撃しよう。



▲迎撃されても、二度、三度と飛び込んで大ダメージを与えてやれ!!

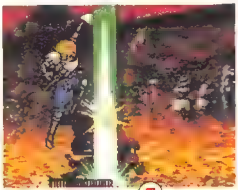


▲肉転突きは、回転中か落ちる軌道を狙ってジャンプ大斬りを入れろ。

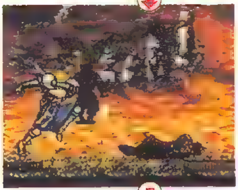
対服部半蔵

最強の忍者もパワーグラデイション地獄にハメろ!!

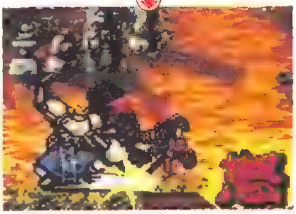
CPUの半蔵は起き上がりにパワーグラデイションを重ねると勝手にくらってくれる。一度転ばせたら、後はパワーグラデイションを繰り返し重ねよう。



◀とりあえず一度転ばせたら……。



◀ダッシュで起き上がりに近づこう。



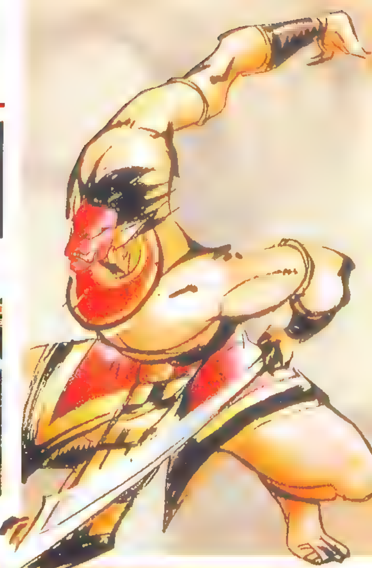
▲すかさずパワーグラデイションを重ねて、再び相手を転ばせよう。

▲うつせみ天舞もパワーグラデイションで返すことができる。

VS.CPU戦

タムタム TAM TAM

■戦いの面を着けて戦う、南米最強の戦士！



タムタムの利点は、リーチの長さと攻撃力の高さにある。相手の間合いの外から牽制攻撃をし、スキを見て大ダメージを与える。弱点は、対空技が少ないことと、必殺技を出すときのスキが大きすぎること。必殺技の中では、パグナ・ディオスがいちばんスキが少なくて便利だ。

▲必殺技を出すときの無防備な一瞬。写真はアハウ・ガブルの直前。

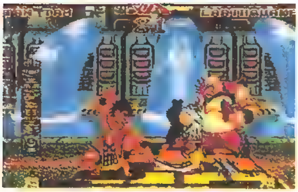
技の極意

基本は立ち大斬り。相手の動きを見切り、おもむろに間合いを詰めての攻撃がかなり効く。あとは相手の反撃により、様々な対処をする。

●通常技［遠距離］
立ち大斬り

L(R)を押しながらA(X)

大とはいえ、比較的素早く攻撃が出る。相手と付かず離れずの距離を保ち、スキをついて斬撃を繰り出そう。



▲振り下ろした後の斬り返しでも、ダメージを与えられる。

技の極意

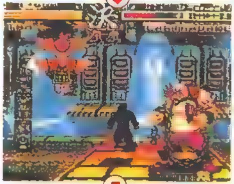
立ち大斬りは、間合いとタイミングがよければ攻撃が2段入る。遠距離からの場合、1段めのダメージで相手を弾いてしまい、2段めは入りにくい。だが、弾いた相手の着地を再び狙えるので有利だ。

●通常技［遠距離］
ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

相手のほうへ飛び込んで攻撃する場合と、逆方向に逃げつつ攻撃する場合がある。後者は、飛び込まれたときに有効。

◀このくらいの間合いからでも届く。



◀地上にいる相手には飛び込んで攻撃。

◀ガードされたら、連係技に持ち込む。

●必殺技
パグナ・ディオス

↓↙←＋蹴る

ほかの必殺技より、技の出が速い。高速移動にも使える。

◀当たれば、相手を転ばせることができる。

●必殺技
アハウ・ガブル

→↘↓↙←＋斬る

倒れた相手の、起き上がりに重ねるように攻撃する。

◀大小によって、攻撃が届く距離が変わる。

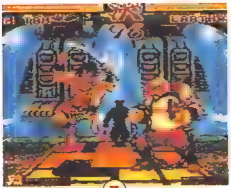
連係・連続技の真髄

必殺技につながる連係・連続技は少ないが、通常攻撃の技でもかなり強力だ。連係技の場合、2撃めを出すタイミングに気をつけよう。

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬り

地上にいる相手のスキを見て、ジャンプ大蹴り！

連係技だが、画面端では連続技として使える。ジャンプ大蹴りを決め、すかさずしゃがみ大斬り。相手により、2撃めは立ち大斬りでも可。



◀深い位置に飛び込むようにジャンプ。

◀大蹴りで相手をのけぞらせる。

◀相手の動きを見てしゃがみ大斬り。

技の真髄

つかみ技は蹴りボタンで出したほうが強力！

タムタムのつかみ技は、斬りボタンで出しても蹴りボタンで出しても、見かけや技の名前は同じだ。でも、蹴りボタンを使って出したほうが、わずかに威力があるのだ。

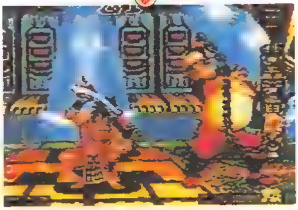
ジャンプ大斬り→立ち大斬り

少し離れた間合いから、飛び込んで攻撃だ！

相手の飛び道具を飛び越えて攻撃するときに有効な技。また、垂直ジャンプを使えば、飛び込んできた相手を撃ち落として反撃もできる。

◀相手のスキを見て斜めジャンプ。

◀空中で攻撃し、相手をのけぞらせる。



▲相手が体勢を整えるスキを狙う。間合いによっては、半歩進むことも。

▲立ち大斬り。画面端なら、1撃で2段入れることも可能だ。

パグナ・ディオス→立ち大斬り

相手に接近するために、パグナ・ディオスを使う！

パグナ・ディオスをガードさせてケズり、必殺技終了時にすかさず攻撃する。

◀ガードされないと相手が転ぶのでうまくいかない。

◀パグナ・ディオス中から、大斬りボタンを連打しておく。

ジャンプ大蹴り→パグナ・ディオス

ジャンプ大蹴りをガードされたら、この技を！

ジャンプ大蹴りからのキャンセル技。画面端に追い詰めて出したほうが決まりやすい。

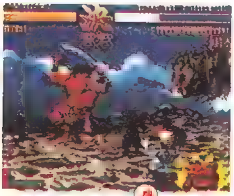
◀ジャンプ大蹴りが決まったら、すぐに⬇キーを入れる。

◀着地と同時に、パグナ・ディオスのコマンドの続きを入力。

対 覇王丸

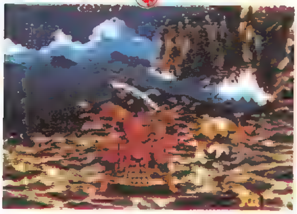
奥義旋風裂斬を飛び越えて攻撃!!

遠距離から出される奥義旋風裂斬は、続けてダッシュ＋攻撃の可能性があり要注意だ。通常の間合いなら、ジャンプ大斬りから立ち大斬りの連係技で反撃。

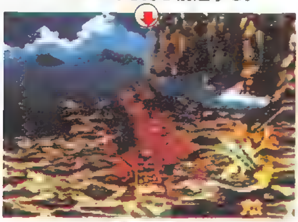


◀奥義旋風裂斬を出したら、ジャンプ。

◀攻撃を飛び越え、大斬りでダメージ。



▲攻撃を受けると相手が少し弾かれるので、こちらも心持ち前進する。



▲相手が体勢を整える前に、立ち大斬りでダメージを与える。

対 ナコルル

間合いを見て立ち大斬りで攻撃!!

勝負前半は、意味もなくジャンプしていることがある。間合いを詰めて立ち大斬りで攻撃しよう。後半多発されるアンヌムツベは、ガードして反撃する。

◀武器の先端がぎりぎりで届く間合い。

◀間合いを保ちつつ続けて攻撃する。

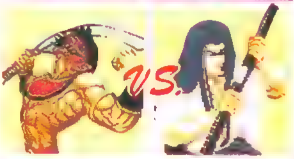
剣術覚え書き

ママハハにつかまったらジャンプ大斬りで落とす

ママハハにつかまったナコルルは、ヤトロポックの機会を狙っている。攻撃される前に、素早く撃ち落としてしまおう。

▲こんなに離れた位置からでも、ジャンプ大斬りは届くぞ。

対 橘右京



基本はパグナ・ディオスでの攻撃!!

相手の起き上がりに重ねて、何度もパグナ・ディオスで攻撃する。ガードされたり飛び越えられたら、技の終了際に立ち大斬りでダメージを与えておく。

◀遠い間合いから、パグナ・ディオス。

◀大斬りボタンは、連打しておく。

◀当たったらバックして間合いを取る。

剣術覚え書き

秘剣つばめ返しを極力出させない戦法!

対CPU戦では、こちらがジャンプしなければ、秘剣つばめ返しはあまり出してこない。出されたときは、パグナ・ディオスで攻撃の下をくぐり抜ける方法が使えるぞ。

対 柳生十兵衛

パグナ・ディオス→立ち大斬りでダメージを与える!!

パグナ・ディオスから、バックしながらの立ち大斬りがかなり有効。だが、喝咄水月刀を出されると弱い。うまくガードを取り混ぜて戦う。

◀相手のスキをみてパグナ・ディオス。

◀ガードさせて、体力をケズる。

▲パグナ・ディオスが終わった瞬間。すでに大斬りボタンを押している。

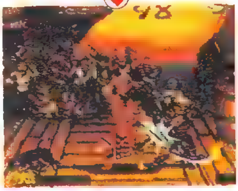
▲素早く振り下ろされる武器。間合いを開き、再び攻撃の体勢を整えよう。

対 ガルフォード

ラッシュドッグを飛び越えて、立ち大斬りで攻撃!!

ラッシュドッグだけでなく、プラズマブレードのときも有効。飛び道具を出した直後のスキを狙う作戦だ。ジャンプ大斬りで攻撃してもよい。

◀間合いがあれば、容易にかわせる。

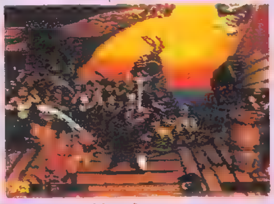


◀着地と同時に大斬りで攻撃する。

剣術覚え書き

ヘッド・レプリカアタックにはバックダッシュ!

ヘッドやリアのレプリカアタックを出してきたら、タイミングを計ってバックダッシュし、着地地点を狙って攻撃する。



▲相手が真上に来たあたりで、すかさずバックダッシュ。

対 牙神幻十郎

ジャンプ大斬り→立ち大斬りの連係技が有効!!

ジャンプ大斬りで攻撃するとかなり弾かれて間が開いてしまう。相手が体勢を整える前に、タイミングを見て半歩進み、立ち大斬りで攻撃する。

◀深い位置へ飛び込むようにジャンプ。

◀なるべく低い打点で攻撃。

◀着地して、改めて立ち大斬りで攻撃。

剣術覚え書き

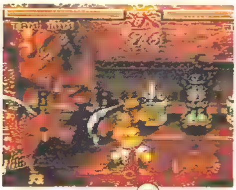
跳尾獅子には、パグナ・ディオスで打ち勝つ!

タイミングにもよるが、跳尾獅子はパグナ・ディオスで止められる。もっとも、体力に余裕があれば、ガードで避けて立ち大斬りで反撃したほうが、与えるダメージは大きい。

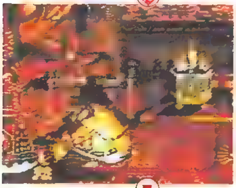
対 王虎

ぎりぎりの間合いから立ち大斬りで攻撃！

うかつにジャンプすると気功旋風斬のえじきになる。一定の間合いから立ち大斬りをガードさせ、牽制。相手が飛び込んできたら、そのまま攻撃する。



◀間合いを保ち、牽制する。



◀相手が攻撃するスキを狙い、反撃。

▲攻撃に弾き飛ばされた相手が、再び突進してくる。そこをまた攻撃する。

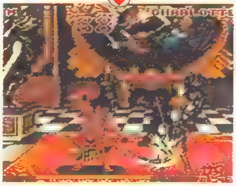
▲気功爆転法で攻撃してきたら、パグナ・ディオスで反対側へ逃げる。

対 シャルロット

動きに合わせて立ち大斬りで攻撃！

付かず離れずの間合いで牽制攻撃する。相手がスプラッシュファーントを出そうとしたら、そのアクションを見切って素早く立ち大斬りで攻撃するのだ。

◀一瞬、体を引いたらチャンス到来。



◀間合いを保ち、これを繰り返す。

剣術覚え書き

シャルロットに飛び込み攻撃するのは危険だ！

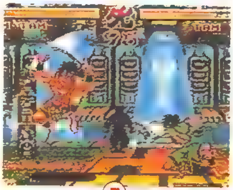
シャルロットには強力な対空技が多い。対ＣＰＵ戦では簡単に撃ち落とされてしまうので、飛び込み攻撃は控えよう。

▲パワーグラデイションのほかに、各種大斬りも強力な対空技だ。

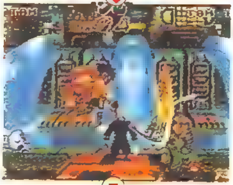
対 タムタム

ムーラ・ガブルを飛び越え連係技を決めろ！

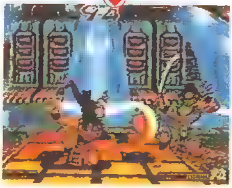
タムタムはムーラ・ガブル後のスキが大きいので、そこを狙う。ムーラ・ガブルを飛び越えて、ジャンプ大斬りからしゃがみ大斬りの連係技で攻撃する。



◀骸骨が見えたら、すぐジャンプ。



◀投げた姿勢で動かないところを攻撃。



◀2撃めは、立ち大斬りでも可。

剣術覚え書き

必殺技を出すときのスキを狙って攻撃だ！

アハウ・ガブルとパグナ・パグナは技の前、ムーラ・ガブルは技の直後に大きなスキができる。前者２つの技の場合、すかさず大斬りで攻撃して、技を止めてしまおう。

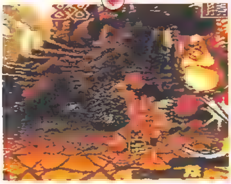
対 アースクェイク

ジャンプ大斬り→立ち大斬りの連係技で攻撃！

基本的には、立ち大斬りが有効。間合いが開いたときや画面端に追い詰めたときには、ジャンプ大斬りからの連係技で大ダメージを与えておく。

◀画面端に追い詰めつつ、ジャンプ。

◀相手もジャンプ。足元にダメージ。



◀相手の着地に合わせ、再度攻撃。

剣術覚え書き

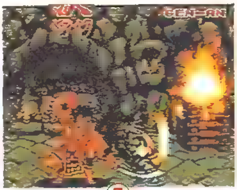
投げ・つかみ技が効かないので、接近戦は避ける

アースクェイクは投げられないので、接近すると危険。常に適度な間合いを取って攻撃する。画面端に追い詰められたら、パグナ・ディオスで脱出する手もある。

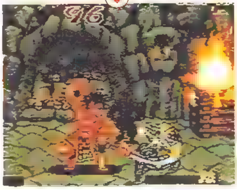
対 不知火幻庵

ガードの上から、立ち大斬りの連打で攻撃！

遠距離の立ち大斬りは、ガードされると次の一撃がすぐ出せる。これを利用して連続攻撃をする。相手がガードをゆるめたら、大ダメージを与えられる。



◀ひたすら大斬りボタンを連打。

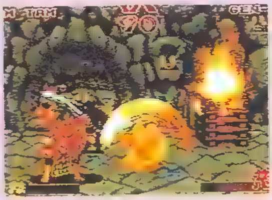


◀間合いとタイミングがすべての戦法。

剣術覚え書き

幻庵の必殺技、肉転突きや毒吹雪の対処法！

肉転突きは、タイミングにもよるが、立ち大斬りや立ち小蹴りで止められる。毒吹雪は、飛び越えて連係技で攻撃する。

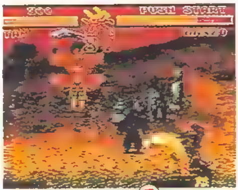


▲ガードしてもケズられる肉転突き。立ち小蹴りで止め、反撃だ。

対 服部半蔵

爆炎龍を飛び越え、ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

爆炎龍を出す直前、半蔵は地面に手をつく。そのスキをついて攻撃してもよいが、間合いが難しい。ジャンプ大斬りからの連係技で攻撃しよう。



◀爆炎龍が出たら、ジャンプする。

◀滞空時間が長い場合、反撃に注意。

▲攻撃が当たり、相手が弾かれる。着地地点を狙って身構える。

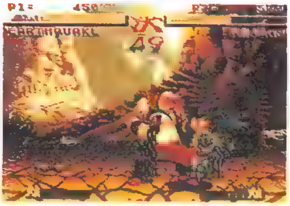
▲着地のタイミングに合わせて、しゃがみ大斬りを決める。

VS.CPU戦

アースクェイク EARTH QUAKE

▌巨体を生かした抜群の破壊力で勝負だ！

アースクェイクの一番の特長は、相手に投げられないこと。それに対し、アースクェイク自身は強力な投げ技を持っている。通常攻撃も威力が大きい。弱点は動きの遅さ。相手の素早い攻撃にはついていけない。また、大きな体は、相手の攻撃が当たりやすくもある。



▲CPU側が投げようとしてきても大丈夫。逆に投げてしまおう。

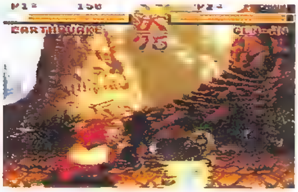
技の極意

スキができやすい必殺技よりも、通常技を有効に使った戦法を組み立てる。それでもスキは大きいが、攻撃力の高さで押し切るのだ。

●通常技「遠距離」 しゃがみ大斬り

⬇+L(R)を押しながらA(X)

うまく決まれば、2段入る強烈な技。ただし、投げられるぐらいの至近距離に立たれると、攻撃が当たらない。



▲かわされやすい技でもある。ほかの技と連係させて使うと効果的だ。

技の極意

しゃがみ大蹴りはスキが大きい。だから逆に、相手が必殺技を出す瞬間のスキを狙って攻撃する。技が完成する直前にこちらの攻撃が届けば、ダメージを与えると同時に必殺技も封じられるのだ。

●通常技「遠距離」 ジャンプ大蹴り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

技の出の速さと、攻撃面積の大きさが利点。ジャンプ大斬りも効果は同様なので、連係技の際に使い分ける。

▲相手のスキをついてジャンプ。

▲攻撃のタイミングは、早くてもよい。

▲相手めがけ、お尻から落下して攻撃。

●通常技「近距離」 垂直ジャンプ大斬り

垂直ジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

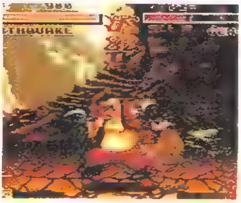
相手が飛び込んできたときに有効な、対空技である。

◀タイミングを合わせ、飛び込みを撃ち落とす。

●投げ技 スカンクバースト

接近して➡+大斬り(大蹴り)

画面端に追い詰め、相手の起き上がりに重ねて出す。



◀つかんだ相手に、オナラでダメージを与える。

連係・連続技の真髄

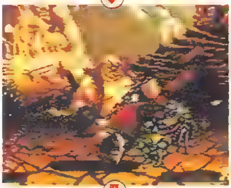
相手の飛び込み攻撃への対処と、こちらの攻撃をいかにしゃがみ大斬りにつなげるかが、アースクエイクの連係技の基本姿勢だ。

立ち中蹴り→立ち大斬り

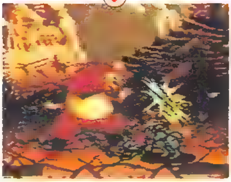
飛び込んできた相手を撃ち落とし、攻撃する！

立ち中蹴りで撃ち落とし、相手の着地に合わせて素早く立ち大斬りでダメージを与える。立ち中蹴りは、相手の技を封じるときにも利用できる。

◀相手が飛び込んでくるのを待つ。



◀おもむろに立ち中蹴りで攻撃。



◀相手が体勢を立て直す前に、再攻撃。

技の真髄

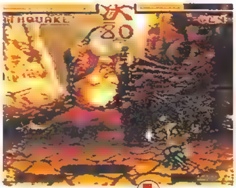
画面端では、ファットバウンドでケズれ！

相手を画面端に追い詰めたら、ジャンプ大蹴りからファットバウンドの連続技で何度もダメージを与えてやろう。ジャンプ大蹴りは、めくるような感じで飛び込む。

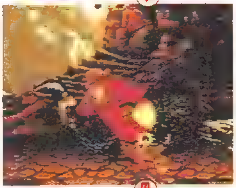
ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬り

一発逆転の可能性を秘めた、強力な連係技だ！

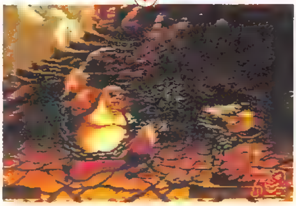
地上の相手に対し、飛び込んで攻撃する。ガードされると、すぐ反撃がくるので注意する。攻撃が決まれば、体力の1/3は減らせられる。



◀ジャンプしたらすぐに大蹴りボタン。



◀このとき、すでに↓キーは入れている。



▲のけぞっている間はダメージを与えられない。立て直す瞬間を狙う。

▲しゃがみ大斬りの2段が決まり、相手に大ダメージを与えたところ。

垂直ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

空中戦では、垂直ジャンプ大斬りを使う！

相手を空中で撃ち落とし、着地する瞬間を狙ってしゃがみ大斬りで攻撃する。

◀垂直ジャンプ大斬りは、相手の飛び込みに合わせやすい。

◀攻撃が当たれば、先に着地。相手の着地際をすかさず攻撃。

ジャンプ大斬り→立ち小蹴り×2

画面端に追い詰め、少しでもダメージを与える！

ジャンプ大斬りで攻撃し、相手との離れ際におまけでダメージを与えておく技だ。

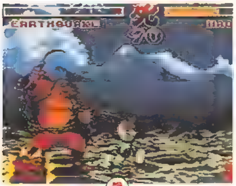
◀ジャンプ大斬り中に、すでに小蹴りボタンを連打。

◀小蹴りのかわりにファットバウンドでケズってもよい。

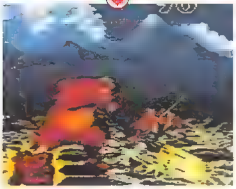
対 覇王丸

必殺技を出すスキを狙い立ち大斬り!

覇王丸が奥義旋風裂斬を出すとき、体を一瞬引く。このスキをついて、立ち大斬りで攻撃。技も封じられるし、ダメージも与えられるのだ。



◀奥義旋風裂斬を出す瞬間を狙う。

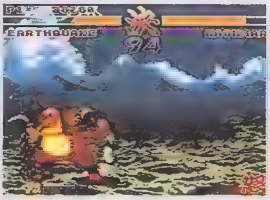


◀技を出される前に攻撃する。

剣術覚え書き

相手と接近したら、すかさず投げる!

接近すると相手も投げようとしているのか、なにも攻撃してこないときがある。このスキを逃さず、相手を投げてしまおう。



▲相手をつかめる間合いは、必ず覚えるようにする。

対 ナコルル

画面端に追い詰めて、投げ技を繰り返す!

ナコルルは素早いので、積極的に攻めるのは不利。近寄ったら投げ、起き上がりを狙って再度投げ技をかける。タイミング次第で、何度もかけられる。

▲画面端に追い詰め、スカンクバーストやデススルーで攻撃。

▲倒れた相手の起き上がりに合わせ、再び投げる。反撃されたら、ガード。

剣術覚え書き

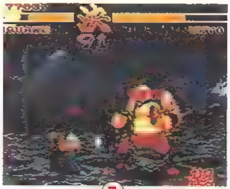
アンヌムツベは、ガードして反撃する!

CPUのナコルルは、体力が減るとアンヌムツベで攻撃してくることが多くなる。これはガードして止め、すかさずしゃがみ大斬りや立ち大斬りで反撃する。

対 橘右京

立ち中蹴りを出しながら接近して、投げる!

接近しながらの立ち中蹴りで相手の攻撃を封じ、近寄ったらおもむろに投げる。そのまま画面端に追い詰めて、同じ攻撃を繰り返す。



◀秘剣ささめゆきを出す瞬間を狙う。

◀立ち中蹴りで攻撃を封じるのだ。

◀そのまま接近して投げてしまう。

剣術覚え書き

遠い間合いからスキを狙って攻撃!

秘剣ささめゆきを出す直前の、リンゴを投げた瞬間に大きなスキができる。右京の攻撃が出てからでは遅いが、この瞬間がしゃがみ大斬りで大ダメージを与えるチャンス。

対 柳生十兵衛

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬りで攻撃！

相手が飛び込んできたら、ジャンプ大蹴りで撃墜。間合いによっては、垂直ジャンプ大斬りでもよい。先に着地し、相手の着地時にしゃがみ大斬りを出す。

▲十兵衛が飛び込んでくるのを待ち、ジャンプしたら撃墜する。

▲着地に合わせてのしゃがみ大斬り。間合い次第では、立ち大斬りでもよい。

剣術覚え書き

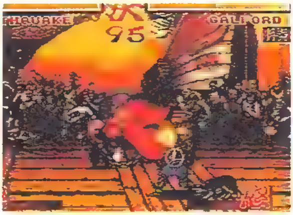
八相発破を出したら、反撃のチャンス！

八相発破は、一度出るとしばらく出つづける。この攻撃をガードすると、技が出ている間の十兵衛は、まったくの無防備となる。しゃがみ大斬りで大ダメージを与えよう。

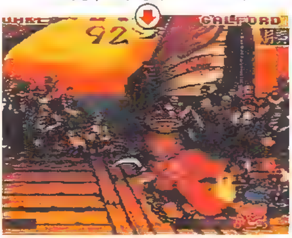
対 ガルフォード

画面の端に追い詰め、ファットバウンド！

ファットバウンドで画面端まで弾き、そのまま追い詰める。続けて、ジャンプ大蹴りからファットバウンドの連続技で、体力をケズってしまおう。



▲一撃めをガードされても、バウンドしている間中は攻撃判定がある。



▲当たると転ばせられるので、どんどん画面端まで追いやる。

剣術覚え書き

シャドーコピーを見破り投げ技に持ち込もう！

シャドーコピーの終了時、ガルフォードは間近に出現することが多い。十字キーを左右どちらかに入れておき、投げられる方向に現れたら、すかさず投げてしまおう。

対 千両狂死郎

立ち中蹴り→しゃがみ大斬りの連続技が有効！

飛び込んでくるところを、立ち中蹴りで攻撃する。当たると後方に弾かれるので、その着地を狙ってしゃがみ大斬りでダメージを与える。

◀序盤の狂死郎は、飛び込みが多い。

◀タイミングを合わせ、立ち中蹴り。

◀一拍おいて、しゃがみ大斬り。

剣術覚え書き

相手の懐に入って投げる！

ジャンプ大蹴りで自分の投げ技の間合いに飛び込んで、そのまま投げる戦法もある。相手が地上をうろうろしているようなら、おもむろに近寄って投げてしまうのもよい。

対 王虎

立ち中蹴りで牽制し、近寄ったら立ち大斬り！

基本的に、相手の攻撃を待って反撃する。接近してきたら立ち中蹴りで間合いを開き、相手が体勢を整える前にしゃがみ大斬りで攻撃するのだ。

◀近寄ってくるところを牽制する。

◀相手が突進してくる一瞬を見逃すな。

◀すばやく立ち大斬りでダメージ。

剣術覚え書き

気功爆転法をガードして反撃に移る！

気功爆転法を出した後、王虎は武器を取りに移動する。このときを狙い、しゃがみ大斬りで攻撃。気功爆転法は、きちんとガードしてかわしておくように。

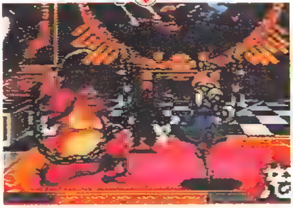
対 シャルロット

スプラッシュファーントの出し際を狙って攻撃！

立ち中蹴りで牽制攻撃をしておく。相手がスプラッシュファーントを出そうと体をひるがえした瞬間に、すかさずしゃがみ大斬りでダメージを与える。

◀相手が接近してきたら、立ち中蹴り。

◀立ち中蹴りでも攻撃を止められる。



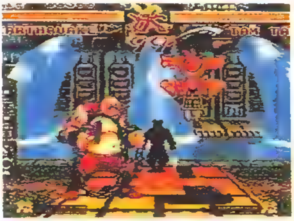
▲間合いが開き、スプラッシュファーントを出そうとしているところ。

▲しゃがみ大斬りが遅れると、反対にダメージをくらってしまうので注意。

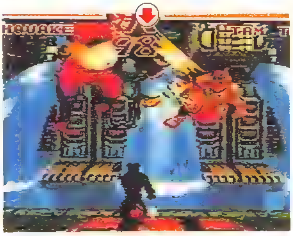
対 タムタム

飛び込みを垂直ジャンプ大斬りで落とす！

飛び込んできたら、垂直ジャンプ。間合い次第ではバックジャンプを使う。そして大斬りで撃ち落とす。続けて、着地狙いの立ち大斬りを出すのもよい。



▲立ち小蹴りや立ち中蹴りで牽制し、相手の飛び込み攻撃を誘う。



▲垂直ジャンプ大斬りは、ジャンプ大斬りよりも攻撃力が高い。

剣術覚え書き

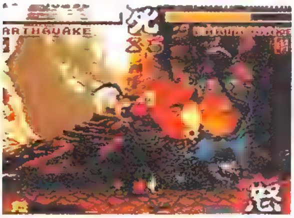
必殺技を出させずに攻撃する！

アハウ・ガブルやパグナ・パグナを出す瞬間のスキを逃さず、立ちやしゃがみの大斬りで攻撃。ムーラ・ガブルは飛び越えて、ジャンプ大蹴りからの連係技に持ち込もう。

対 アースクェイク

ジャンプ大蹴り→しゃがみ大斬りの連係で攻撃！

ジャンプ大蹴りからの基本的な連係技が、かなり有効。ジャンプ大蹴りをガードされたら、そのままファットチェーンソーにつなげてケズる戦法もある。



▲ジャンプ後、すぐに大蹴りボタンを押す。着地するまで攻撃判定がある。

▲お尻で弾き飛ばした相手に、すばやくしゃがみ大斬りで攻撃だ。

剣術覚え書き

空中戦は、より高い位置にいるほうが勝つ！

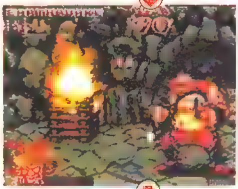
ＣＰＵのアースクェイクはよく跳ねるので、空中戦が多くなる。空中で同時に攻撃したとき、高い位置にいるほうが勝つ。ジャンプするタイミングを見極めておこう。

対 不知火幻庵

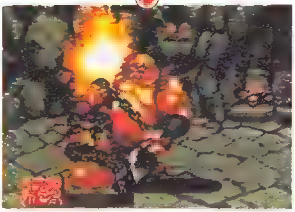
画面端に追い詰め、起き上がりを攻撃！

画面端に追い詰めて、立ち中蹴りで攻撃を封じる。間合いが詰まったらすばやく投げ技に持ち込む。そして再び立ち中蹴りで牽制攻撃を繰り返す。

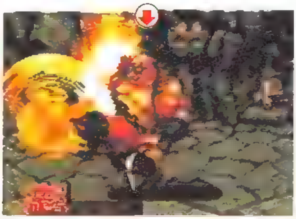
◀スキをついて画面端まで投げる。



◀接近して、立ち中蹴りで攻撃する。



▲相手の攻撃を封じる。立ち中蹴りの連打もよし、再び投げてもよい。

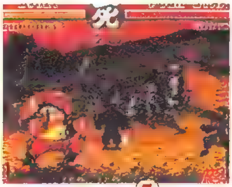


▲起き上がりに肉転突きを出されたら、慌てずに立ち中蹴りで止めてしまう。

対 服部半蔵

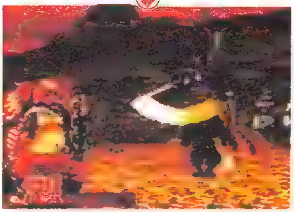
うつせみ天舞をかわし、しゃがみ大斬りで反撃！

うつせみ天舞を出してきたらバックダッシュで避け、相手の着地を狙って攻撃する。下がれないほどの画面の端にいたら、立ちガードでかわす。



◀うつせみ天舞。消えたら様子を見る。

◀相手が上空に来たらバックダッシュ。



▲攻撃を空振りさせる。バックダッシュが間に合わなければ、ガードする。

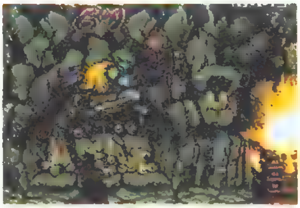
▲相手の着地に合わせ、しゃがみ大斬り。うつせみ地斬のときも有効な技だ。

VS.CPU戦

不知火幻庵 SHIRANUI GENAN

中斬りのリーチを活かして戦え！

意外に通常技のリーチが長い幻庵。なかでも立ち中斬りは、スピードもあり使いやすい。ジャンプ力もあり、相手の飛び込み攻撃に対してうまく反応できる。しかし、幻庵の戦略で最重要なのはやはり必殺技。出しどころを考えて、確実に決めるようにしよう。



▲ジャンプ攻撃の強い幻庵。斬り、蹴りともによく決まる！

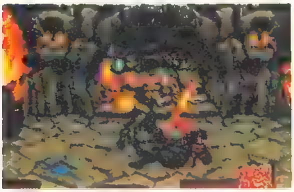
技の極意

やや好戦的なＣＰＵは、全体的にガードが甘くなっている。スキをみつけて、積極的に押していこう。

●通常技［近距離］
ジャンプ大斬り

L(R)を押しながらA(X)

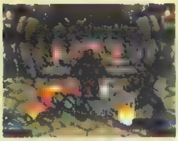
間合いとタイミングさえつかめば、どのキャラにも有効。かなり威力もあり、基本戦略には欠かせない技だ。



▲着地直後に技をつなぎやすいのも魅力。幻庵の連続技の基本となるため、絶対に失敗しないようにしておこう。

技の極意

立ち大斬りには要注意
はずすと完全に無防備！



◀はずれたり、ガードされたらスキだらけに！

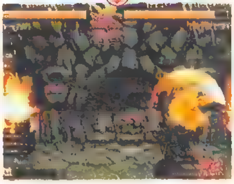
●必殺技
肉転突き

➡⬇⬅+A(AB)

起き上がりに重ねるのが最もポピュラーな使い方。武器なしでも使えるが、威力は半減してしまう。

◀回転しながら、敵に突っ込んでいく。

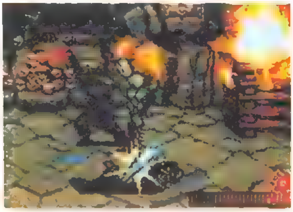
◀出しやすく、威力も大きい。



◀着地を狙われる可能性あり。要注意!!

●組み技
幻庵ドリル

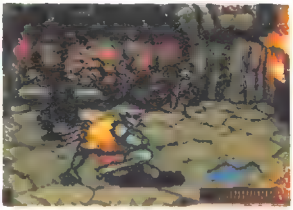
➡+斬る



▲強力な組み技、幻庵ドリル。くぐりやスカシで着実に決めていこう。

●通常技
しゃがみ大蹴り

⬇+L(R)を押しながらA(X)



▲相手を転ばすことができる。起き上がりに必殺技や大斬りを重ねよう。

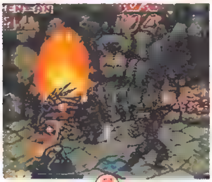
連係・連続技の真髄

幻庵の連係・連続技は、実戦でどんどん使えるものばかりだ。とくに難しいものもないので、積極的に使っていこう。

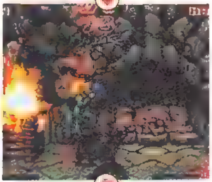
ジャンプ大斬り→しゃがみ中斬り

着地時の、一瞬のスキをのがさず斬る！

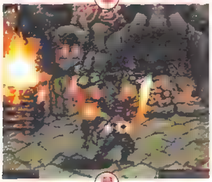
ポイントはジャンプ大斬りのタイミング。使える技だが、失敗すると手痛い反撃を受けることになる。絶対失敗しないように練習しておこう。



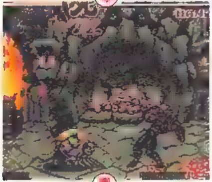
◀この間合いで飛び込む。多少前後してもOK。



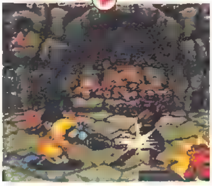
◀落ちる途中に大斬りを入れたくなるが、もう少しがまん。



◀着地の一瞬前に大斬り。遅いと技が出ないので注意。



◀相手にガードのスキを与えず、すかさず次の攻撃にうつれ。

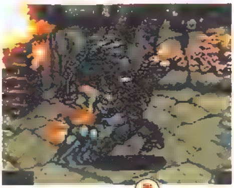


◀しゃがみ中斬りはリーチが長いので、らくに決まる。

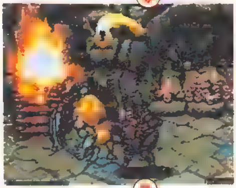
立ち大斬り→大肉転突き

キャンセルを使った大技を使いこなせ！

難しそうに見えるが、実はわりとかんたんに入る。大斬りが当たるまでにコマンドを入力しておかないと、キャンセルがかからない。



◀相手の懐に入り、密着させる。



◀すでにコマンドは入力されている。

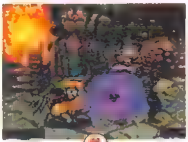
▲戻りのモーションがカットされて、そのまま肉転突きが出る。

▲みごと、キャンセル大肉転突きが決まった!!

毒吹雪→大肉転突き

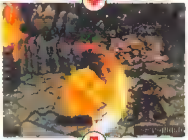
毒吹雪で倒し、起き上がりにとどめをさす！

毒吹雪は、相手を一瞬ダウンさせることができる便利な技だ。敵の起き上がりにタイミングよく再び毒吹雪を重ねておけば、完全なハメ技になる。

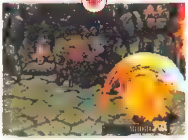


◀大、中、小をうまく使いわけよう。中が一番使いやすい。

◀当たると体が紫色になり、クラクラと倒れてしまう。



◀起き上がりに当たるようにあわせて次のコマンドを入力。

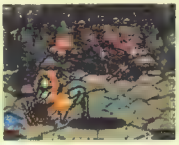


◀ガードする間もなく肉転突きが炸裂、ここでまた転ぶ。

技の真髄

毒吹雪を相手の起き上がりに重ねる！

一度転ばせてから毒吹雪を重ねると、より効果的だ。

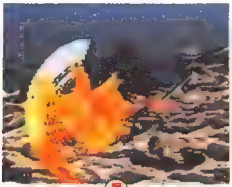


◀足元の弱いキャラに対して使おう。

対覇王丸

大斬りが怖い！ 中間間合いを保て！

肉転突きで覇王丸の体力をケズり、旋風裂斬を誘う。とにかく近づかれたくない相手なので、小蹴り、小斬りで牽制しながら肉転突きを繰り出そう。



◀中間間合いを保ち、肉転突きで攻撃。

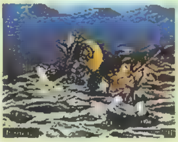
◀ガードされたら、バックダッシュ。

◀再び肉転突き。体力をケズれー

剣術覚え書き

旋風裂斬を出しはじめたら飛び越して中斬り

旋風裂斬は飛び越し中斬りだけで対処できる。



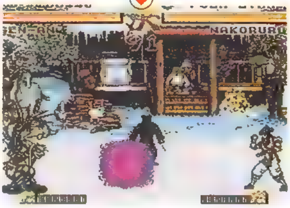
◀着地点とタイミングだけ注意すればOK。

対ナコルル

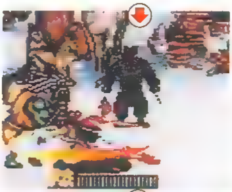
牽制しつつ、待ちに徹する あせりは禁物だ！

ヘタに手を出さず、アンヌムツベを待ってガードから攻撃につなごう。ジャンプ中斬り→立ち中斬りで体力を奪うか、毒吹雪で牽制すれば動きだす。

◀開始直後、バックダッシュで画面端へ。



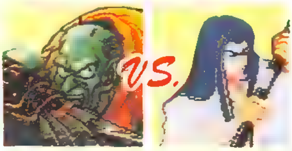
▲なかなか相手も動かないので、毒吹雪で牽制する。



◀アンヌムツベを確実にガードする。

▲大斬りを決める。投げにくることもあるが、だいたいこのパターンでOK。

対橘右京



ガードさえ確実なら 恐るるに足らぬ右京

CPUの右京はささめゆきが好きらしい。こちらが何もせずにじっとしていると、ささめで攻撃してくる。スキの大きい技なので、どんどん斬ろう。

◀出かかりも斬れるが、ムリそうなときは素直にガード。

◀ささめゆきが終わった状態。間合いがやや離れてしまう。

◀ほんの1歩前に出る。硬直が長いので余裕たっぷりだ。

◀中斬りを決めた後は、すぐにバックダッシュで間合いをとる。

剣術覚え書き

大斬りを出すと恐ろしいことに……

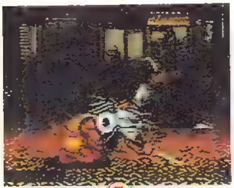
スキだらけで、反撃してくれと言わんばかりの遠距離大斬り。

◀はずしたが最後、大斬りでやられる!!

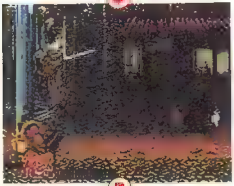
対 柳生十兵衛

水月刀をかわしつつ二ツ角羅刀を待つ

十兵衛は、近づくとすぐ投げにくる。広めの間合いを保ち、二ツ角羅刀を待って斬る。ただし、確実に決めないと逆に投げられるので注意が必要。



◀CPU十兵衛がよく出す二ツ角羅刀。



◀ガードしておいて、落ちぎわを狙う。

◀着地寸前のところを斬る!

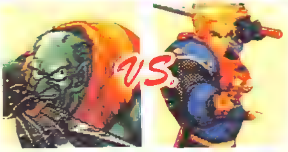
剣術覚え書き

よく飛ぶ十兵衛にはジャンプ大斬りを決めろ

序盤戦はあちこち飛び回るので、ジャンプ大斬りを決めろ!

◀相手のジャンプに続き、ジャンプ大斬り。

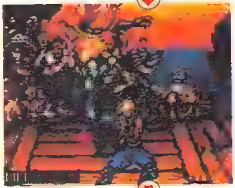
対 ガルフォード



パピーが出たら迷わず飛び越して斬る

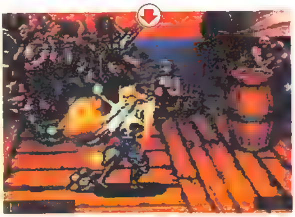
これほどパターンの決まったキャラもめずらしい。ラッシュドッグ➔プラズマブレードという連係技をよく使ってくるので、パピーを飛び越して斬り込む。

◀非常によく出る技、ラッシュドッグ。



◀パピーをかわして懐へ飛び込む。

▲ほとんどの場合、続けてプラズマブレードを出す。スキだらけだ。



▲あっさり攻撃が決まる。ここでキャンセル、大肉転突きを出してもいい。

対 千両狂死郎

飛び込み攻撃から連続技につなぐ

とくにガードの甘い狂死郎は、飛び込み中斬り➔立ち中斬りの連続技がよく決まる。威力が大きいので、何回かザクザクと当てるだけでも余裕で勝てる。

◀飛び込みの間合いはだいたいこのくらい。

◀着地間際に中斬りを出す。

◀そのまま中斬りを連打しておく。

剣術覚え書き

毒吹雪を当てやすい!連係技に使えるぞ

毒吹雪がなぜかよく当たる。肉転突きを連係させよう。

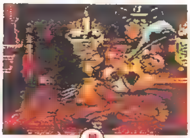
◀近距離だと、さらに当てやすくなる。

不知火幻庵

対 王虎

足元のスキをついて連係技で攻めまくれ！

突進してくるときなど、足元を攻めやすい王虎。しゃがみ大蹴りが決まりさえすれば、後に続く技は楽に決まる。一気に体力を奪えるぞ。



◀しゃがみ大蹴りを当てる。突進してくるときが決まりやすい。

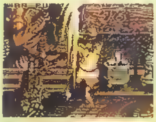
◀毒吹雪は2～3回続けてもよいが、端に追いつめないように。

◀肉転突きでフィニッシュ。さらに毒吹雪を重ねれば完璧だ。

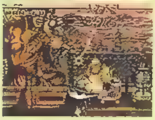
剣術覚え書き

気功旋風斬は飛び込み中斬りで返す！

ＣＰＵ王虎が最もよく出す技気功旋風斬を、飛び込み中斬りで確実に返す！



◀気功旋風斬が出たら飛び込み中斬りで対抗しよう。

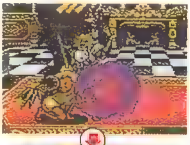


◀この勝負、幻庵の飛び込み中斬りが勝つ！

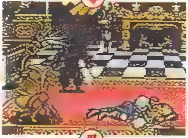
対 シャルロット

毒吹雪のお好きなシャルロット、なぜかよく当たる！

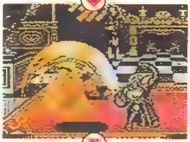
どういうわけか、毒吹雪がよく当たる相手だ。毒が好きなのか？　と思うほどよく当たる。これをうまく利用して、連係技を決めろ!!



◀近距離で毒吹雪を出すと、わざわざ当たりにきてくれる。



◀毒吹雪が当たると、よろけて倒れてしまう。うれしい技だ。



◀起き上がりに合わせて、次の技を出しておくのがポイント。

◀威力の大きい肉転突きを出しておくのがベストだ。

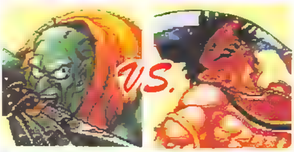
剣術覚え書き

開始直後はスキだらけ大幻庵ドリルを決める

開始直後はとくにスキが大きい。組み技を決めるチャンスだ。

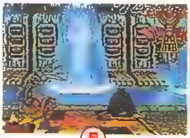
◀俗に言う「歩き投げ」。ほぼ確実に決まる。

対 タムタム

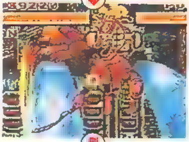


飛び込まれる前に落とす！空中戦を受けて立つべし

ジャンプ大斬りの強いタムタムに空中戦をしかける。一見無謀なようだが、実はこれがおもしろいように決まる。リズミカルに、飛んだら斬る！



◀牽制は不要。だまっていても勝手に飛ぶタムタム。



◀合わせて飛ぶ。斬りを出しているが、当たらないのでご安心を。

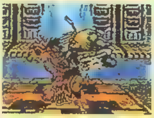
◀いとも簡単に、こちらの大斬りが決まる。ポイントは間合い。

剣術覚え書き

パグナ・パグナには真上からの蹴りが有効

飛び越すことのできないパグナ・パグナは、実は真上からの攻撃に弱い。

◀やや近めの間合いでジャンプするのがコツ。



◀真上さえとらえれば、ジャンプ小蹴りでOKだ。

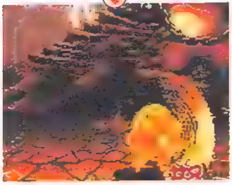
対 アースクェイク

ひたすら肉転突きで押しまくれば、簡単に勝てる

アースクェイクも、ほかのキャラと同様にガードが甘い。アースの場合は体が大きいので、大肉転突きを出しておけば、上っていく途中で当たる。

▲大肉転突きを出すだけで当たる。

▲相手が倒れている間に、次の肉転突き。



▲画面端に追いつめれば、より確実。

剣術覚え書き

対アース戦なら、毒吹雪は中で出すのがいちばん

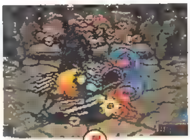
動きの鈍いアースは、ゆっくりとただよう毒吹雪（中）に弱い。

▲おもしろいように、何度でも当たる。

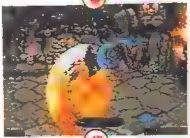
対 不知火幻庵

無造作な肉転突きは返される危険性大だ

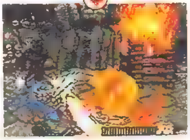
どのキャラも、同キャラ対戦はやりにくいもの。幻庵の場合、肉転突きを肉転突きで返されるのがいちばん怖い。前準備として、一度転ばせておこう。



▲スカシなどで近づき、しゃがみ大蹴りで転ばせる。



▲幻庵の起き上がりはほかのキャラとタイミングが違うので注意。

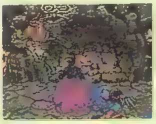


▲一度このパターンにはまれば、何回も繰り返し決められる。

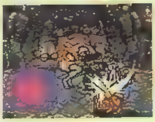
剣術覚え書き

毒吹雪は飛び込み攻撃のチャンスだ！

中間間合いになるとよく出る毒吹雪。中で出る場合が多い。飛び込み中斬りが決まるぞ。



▲着地点が、相手とピッタリ重ならない程度の間合い。

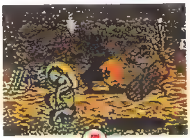


▲硬直時間が長いので、中斬りが簡単に決まる。

対 服部半蔵

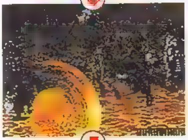
うつせみ地斬（天舞）を確実にとらえる！

斬り攻撃を決めると、うつせみ地斬を狙ってくる。立ちガードで簡単に防げるので、空中にいる相手にそのまま肉転突きを決めてしまおう。

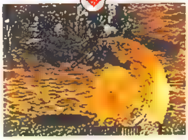


▲斬り攻撃を当てると、うつせみ地斬を出してくる。

▲あわてずに立ちガード。しゃがんでしまわないように注意。



▲相手の落ちぎわを狙って中肉転突きを出しておく。



▲大肉転突きだと、着地の際に投げられる可能性がある。

剣術覚え書き

飛び込み攻撃は、ジャンプ大斬りで迎撃する

間合いを広くとると、飛び込み攻撃をしかけてくる。

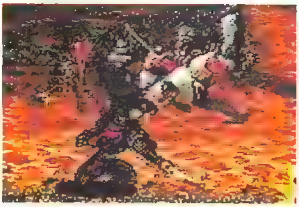
▲遅めのジャンプ、早めの斬りがコツ。

VS. CPU戦

服部半蔵 HATTORI HANZO

超強力な斬り攻撃を確実に決める！

半蔵はジャンプ大斬りとしゃがみ大斬りがかなり強い。連続、連係技に組め込めば圧勝できる。とくに、しゃがみ大斬りは、相手を転ばせることができるので有効。また、必殺技のモズ落としも、大なら体力の３分の１を奪う威力を持っているので、活用しよう！



▲スカシ小蹴りからのしゃがみ大斬り。これだけでも勝てる。

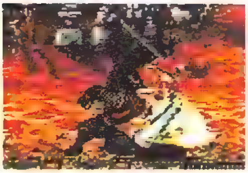
技の極意

半蔵は、しゃがみ大斬りを中心に戦略をたてれば間違いなく勝てる。ジャンプ攻撃と合わせて使えば、強力な連係・連続技になる。

●通常技［近距離］ しゃがみ大斬り

⬇＋L(R)を押しながらA(X)

半蔵のしゃがみ大斬りは、強力なうえ、相手を転ばすこともできる。

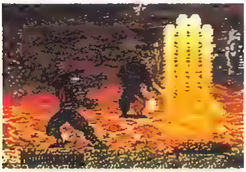


▲半蔵での戦いの要になる技だ。

●必殺技 爆炎龍

⬅にタメてから➡＋斬る

主に牽制や、相手のジャンプを誘うときに使う。連係技の頭に使うことも多い。

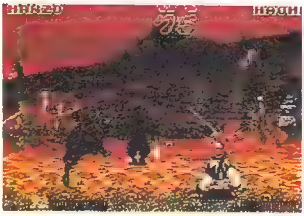


▲硬直時間の少ない小をよく使う。

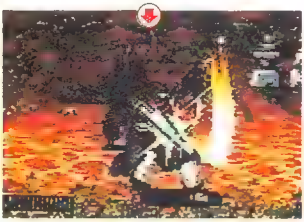
●通常技 ジャンプ大斬り

斜めジャンプ中、L(R)を押しながらA(X)

強力な技で、しゃがみ大斬りに続いてよく使う。連続・連係技につなぎやすいので、完全にマスターしておこう。



▲この位置から飛び込む。近すぎると当たらないので注意。



▲大斬りはやや早めに出す。ジャンプの最高点あたりがよい。

●必殺技［近距離］ モズ落とし

➡⬇⬈＋斬る

半蔵の最強の必殺技、モズ落とし。大で決まれば大打撃を与えられるが、かなりの練習が必要だ。

▲かなり近づかないと入らない。

▲敵をとらえて、回転しながら上昇する。

▲頭から落ちてきて、地面に叩きつける！

連係・連続技の真髄

▶ 一つ一つの技が強力な半蔵。それを連係・連続技にすれば、破壊力は絶大なものになる。とくに大斬りの連続技は、絶対にマスターすべし。

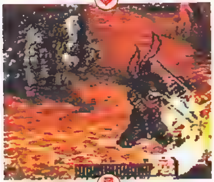
ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬り

比較的簡単に入る威力絶大の連続技

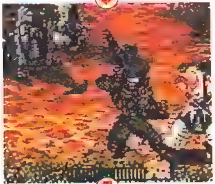
相手の体力を半分近く奪うことができる、最強の連続技だ。しゃがみ大斬りが当たると相手が転ぶので、爆炎龍を重ねられれば言うことなし。

◀まず、相手を画面端に追い込む必要がある。

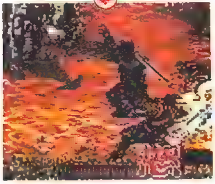
◀間合いをとって、ジャンプ大斬りの体勢をつくる。



◀飛び込んで大斬り。低めの位置で当てると、次を決めやすい。



◀大斬りが決まったら、すかさずしゃがみ大斬りの準備。



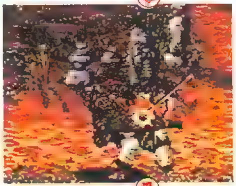
◀しゃがみ大斬りで相手が転ぶ。さらなる攻撃のチャンス。

ジャンプ小蹴り→しゃがみ大斬り

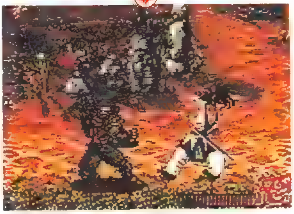
初心者でもコツさえつかめば簡単

決まりやすさでは一番の連続技だ。ジャンプ小蹴りを当てて相手の懐に飛び込む。すかさずしゃがみ大斬りを決めれば大ダメージ。

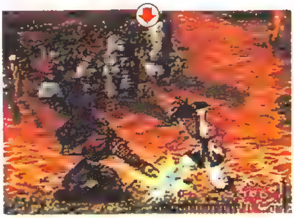
◀間合いはこれくらい。やや広めだ。



◀ジャンプ小蹴りが決まり、相手の懐に。



▲蹴りの打点をやや低めにするつもりでいると、成功しやすい。

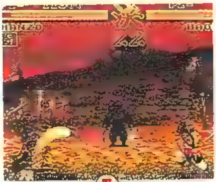


▲連続して、しゃがみ大斬りが決まる。相手が転んだら、さらに技を重ねろ。

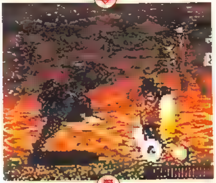
爆炎龍→ダッシュ→モズ落とし

CPU半蔵の十八番ぜひともマスターしよう

まともにモズ落としを狙っても、なかなか決まるものではない。爆炎龍をガードさせ、そのスキにダッシュで近づき大モズ落としを決める！



◀爆炎龍は、硬直時間の短い小で出すのが鉄則。



◀相手のガードを見越して、ダッシュで近づく。

◀ガードで硬直しているので、簡単につかまる。

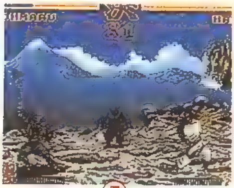
◀もう逃げられない。この連係技は、いわゆる「モズハメ」。

◀モズ落とし炸裂。距離はやや近めのほうがよく決まる。

対 覇王丸

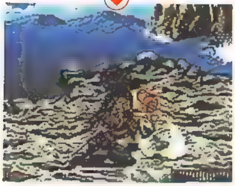
旋風裂斬モードに入れば 飛び越し中斬りで楽勝だ

はじめは小技で体力を奪う。体力が減ってくると、覇王丸は旋風裂斬を連発するようになる。そこまでいけば、あとは簡単なパターンを繰り返すだけ。



◀旋風裂斬は遅いので、近づいておく。

◀旋風裂斬を飛び越し、相手の懐に入る。

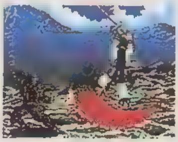


◀着地したら、すばやくしゃがみ中斬り。

剣術覚え書き

相手の必殺技は反撃のチャンス

近距離だと弧月斬を出してくる。下りるのを待って斬れ！



◀完全に無防備なので、余裕で大斬りが決まる。

対 ナコルル

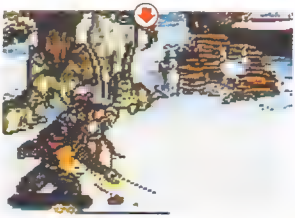
ひたすら待てば おのずと道は開ける

非常に攻撃しにくく、ヘタに動くのは命取りだ。ここは待ちに徹して、確実に勝利をおさめよう。相手もなかなか動かないが、じっくり待とう。

◀開始と同時に画面端に下がる。

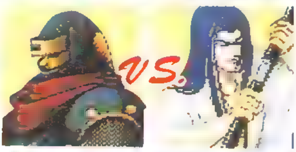
◀手裏剣や爆炎龍で牽制。たまに当たる。

▲そのうちアンヌムツベを出してくるので、ガードする。



▲無防備状態のときに、しゃがみ大斬り。はずすと投げられるので、必ず決める。

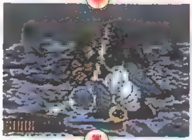
対 橘右京



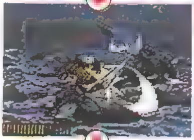
転ばせればこっちのもの 完全パターンで勝つ

パターンのつかみにくい右京だが、転ぶと起き上がりにしゃがみ大蹴りというパターンにはまる。爆炎龍、しゃがみ大蹴りなどを駆使して、転ばせる。

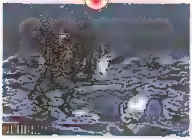
◀まずは、転ばせることだけを考える。しゃがみ大蹴りが有効。



◀右京を転ばせたら、密着した状態でしゃがみガード。



◀しゃがみ大斬りを決めて、右京を再び転ばせる。



◀再び密着してしゃがみガードのパターンを繰り返す。

剣術覚え書き

不用意なジャンプはつばめ返しを誘う

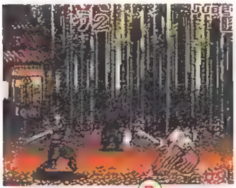
右京は、こちらのジャンプに合わせてつばめ返しを出す。

◀防御不能なので、なるべくジャンプは避ける。

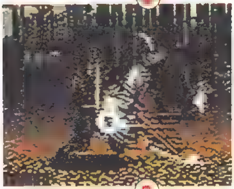
対 柳生十兵衛

必殺技に攻め所がある中間間合いで待て

近づくと投げられてしまうので、中間間合いを保って二ツ角羅刀が出るのを待つ。突進してくるのをガードし、垂直ジャンプ大斬りにつなぐ。



▲中間間合いで待てば二ツ角羅刀が出る。

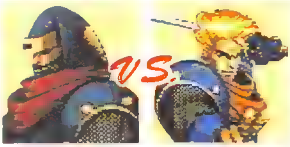


▲出が遅いので、ガードしやすい。

▲最後は上昇するので、これを追いかけるようにしてジャンプする。

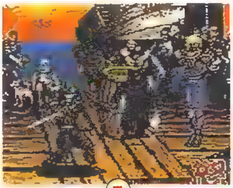
▲垂直ジャンプ大斬りを決める。早すぎると二ツ角羅刀に当たってしまう。

対 ガルフォード



落ち着いてシャドーコピーを斬る

シャドーコピーをよく使うCPUガルフォード。あれが出るとつい焦ってしまうが、実は絶好のチャンス。タイミングさえつかめば確実に斬れる。



▲体力が減ってくるとくに出やすい。

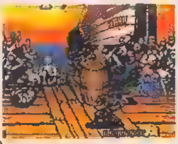
▲だまって待てば、自分の脇に出現する。

▲向きは気にせずに、ただ斬るだけでいい。

剣術覚え書き

パピーをかわして飛び込み攻撃を決めろ

最初はパピーを使った攻撃が多い。飛び越し斬りを決める。



▲スキの大きい技なので、ラクラク斬れる。

対 千両狂死郎

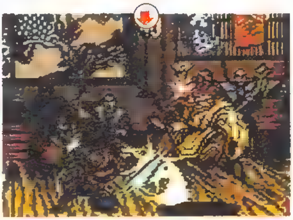
ジャンプ大斬り→しゃがみ大斬りの連続技を決める

ガードの甘い狂死郎は、どんな攻撃も決まりやすい。ただし、非常にリーチが長いので、地上戦はやや不利。ジャンプ攻撃で確実にしとめよう。

▲跳ねまわるときは、空中戦を狙う。

▲ジャンプ大斬りは早めに出す。

▲着地はこちらのほうが早いので、次の攻撃の体勢を整える。



▲落ち着いてしゃがみ大斬り。遅れるとつかみ技をくらってしまう。

対 王虎

気功旋風斬を飛び越して大斬りを決める

気功旋風斬は、王虎の代表的な対空技だが、近い間合いから飛び越すときは、ほとんど当たらない。これを利用して、背後から大斬りを決める。

◀やや近めの間合いで飛び越す。

◀一応スカし小斬りなどを出しておく。

◀着地直後に大斬り。しゃがみでもOK。

剣術覚え書き

気功爆転法をガードして斬る

剣を取りにくるところを狙う。こなければ剣を取るまで近づくな。

◀ダッシュで剣を取りにくるところを斬る。

対 シャルロット

開始直後に大モズ落としを決める

開始直後だけは、簡単に投げの間合いに入ることができる。このチャンスを逃す手はない！容赦なく大モズ落としを決めて、体力を大幅に減らそう。

◀開始直後、歩いて間合いをつめる。

◀簡単にモズ落としを決められる。

◀大なら、体力の3分の1を奪える。

剣術覚え書き

確実にジャンプ小蹴りを決め、連係・連続技につなぐ

手堅くジャンプ小蹴りを決め、しゃがみ大斬りにつなげよう。

◀やや手強いので、ジャンプ小蹴りで確実に。

対 タムタム

ジャンプ大斬りからの連係技で倒す

こちらが飛べば、タムタムも必ず飛ぶ。こちらのジャンプ大斬りが決まる間合いとタイミングを覚えるだけで、対タムタム戦は楽勝だ。

◀開始したときの間合いがちょうどいい距離だ。

◀ジャンプ大斬りは、やや早めに出すと、よく決まる。

◀相手の着地点にあわせて移動し、しゃがんで待つ。

◀落ち際にタイミングを合わせてしゃがみ大斬り。

◀怒りがたまっているときなら、この連係技一発だけで気絶。

対 アースクェイク

体力をケズリ、ファットチェーンソーを待つ

前半戦は、ごく普通にしゃがみ大斬りなどで体力を奪う。体力が残り少なくなるとファットチェーンソーを出してくるので、飛び越し斬りでとどめを刺す！

◀ファットチェーンソーが出るのを確認してからジャンプ。

◀念のため、スカし小蹴りなどを出しておくと安心だ。

◀威力絶大のしゃがみ大斬りで、一気に決着をつける。

剣術覚え書き

画面端に追いつめられたら垂直ジャンプ中斬り

アースクェイクの巨体を飛び越そうなどとは考えず、あわてず垂直ジャンプ中斬りを決める。

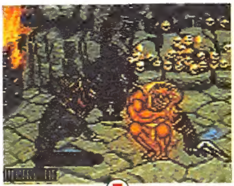
◀先に飛ぶと、アースクェイクも後についてくる。

◀垂直ジャンプ中斬り。的が大きいので決めやすい。

対 不知火幻庵

毒吹雪を飛び越して大斬りを決める

肉転突きに続いてよく出してくる技が毒吹雪。近距離で出されることが多く、ガードすると幻庵ドリルをくらってしまう。飛び越して大斬りを決めよう。



◀毒吹雪を出す前にジャンプ。

◀硬直時間が長めなので、余裕がある。

◀着地した瞬間、大斬りを決める。

剣術覚え書き

肉転突きは真上から斬るべし

肉転突きの真上に飛び込めるときは、ジャンプ大斬りを狙う。

◀やや難しいので、初心者にはきついか？

対 服部半蔵

うつせみ地斬（天舞）をガードして斬る

体力が半分近くになると、うつせみ地斬を狙うようになる。きちんとガードして、相手の着地際を斬れば、そのまま連続技にもつなげられる。

◀攻撃が当たるたびに、うつせみ地斬を出してくる。

◀その場で立ちガードしていれば、むこうから近づいてくれる。

◀すかさずジャンプして、相手の着地際の攻撃を狙う。

◀ジャンプ大斬りを決める。直後にしゃがみ大斬りで連続技に。

剣術覚え書き

斬りでの勝負なら中間間合いを保て

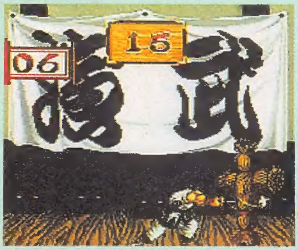
半蔵同士の戦いはよく中斬り合戦になる。間合いが決め手だ。

◀つかず離れずの間合いで、中斬りを決めよう。

極めよ!! 「演武」完全制覇への道

道その1 目を鋭く光らせ、藁の出る位置を見極めよ

「演武」は、全部で3ステージ。ステージが進むにつれて藁の間隔は広がり、出る速さも速くなるので、完全制覇が難しくなる。これを克服するには、まず藁が出てくる位置に常に気を配る必要がある。出るパターンはランダムだが、藁は3本しかないので、ステージの中央にいて、いつも目を光らせておけば、その動きは必ず見極められるはず。



▲ステージの中央付近にいれば、真ん中の藁はもちろん、左右の藁にも対応しやすくなる。それでも届かないときは、リーチの長い技で斬ればよい。

▶このように、真ん中の藁には、すぐに反応できる。

◀最後のステージでは2本同時に藁が出てくることも。

道その2 近距離は小、遠距離は中、大は禁物!?

「演武」完全制覇のためには、状況に合った技の使い方を常に把握しておく必要がある。いちばん効率が良いのは、藁の近くでは立ち小斬り、少し離れた所からは立ち中斬りを出すやり方だ。大斬りは使わないほうが無難。なぜなら、出るまでに時間がかかるうえ、キャラによってはまったく斬れない者もいるからだ。以上を頭に入れておけば、完全制覇はさらに近くなる。

◀立ち小斬りは近距離用。半蔵、ガルフォード、ナコルルはとくにリーチが短い。

◀幻庵などは、大斬りだとまったく斬ることができないので、要注意。

▶立ち中斬りは遠距離用。多少遠い藁でも、これで斬ることができる。

●必殺技を出せる!?

状況次第で、出せる場合がある。

◀出ても斬れないが、技次第では、斬れることもある。

道その3 ダッシュを使い、すばやく移動せよ

いちばん遠くの場所に出た藁を斬るには、どうするか。こういう場合は、ダッシュを使えばOK。ただし、止まるタイミングと技を出すタイミングに十分気をつけていないと、空振りしてしまい、かえって時間のロスを招くことになるので、事前に練習しておくことが必要だ。

▲歩いていると間に合わない、というような場合は、ダッシュ機能をおおいに活用するべし！

▲藁の寸前で止まる、と同時に、すばやく刀で斬る!! このタイミングを早くつかもう。

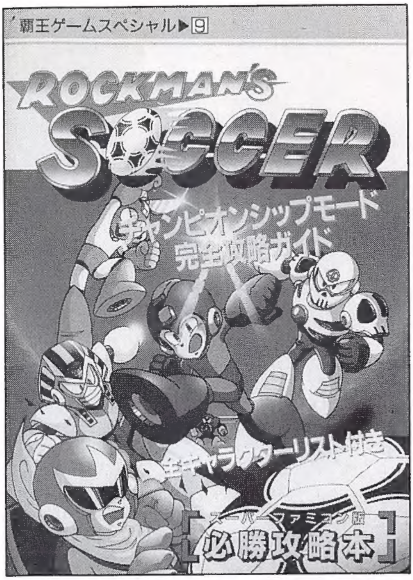
めざせ!!完全クリア!!

SDガンダムGX

▶定価780円

★惑星、衛星、宇宙マップをデータつきで公開！　ユニット別にMS、戦艦のデータを完全紹介！

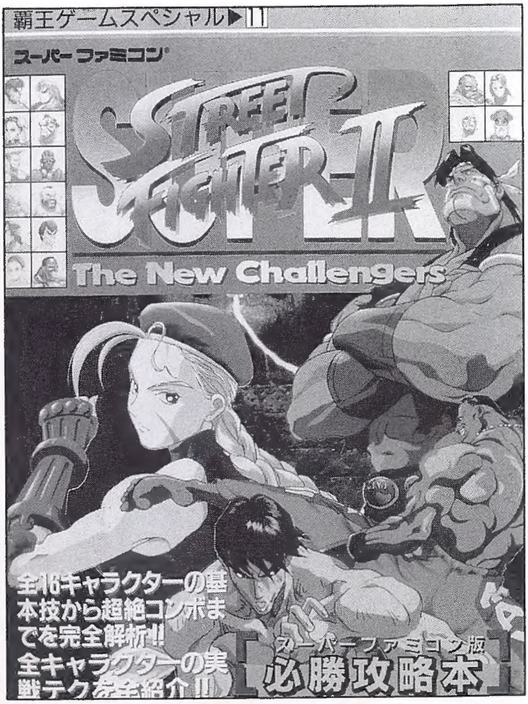
ロックマンズサッカー



▶定価690円

★チャンピオンシップモードの攻略ポイントを掲載！　全キャラ20人の完全データ解説つき！

スーパーストリートファイターII



▶定価980円

★全16キャラの技のすべてを完全掲載！　対戦・対COM戦の実戦テクを徹底攻略！

SAMURAI SPIRITS™

覇王 9／16・23合併号付録

©SNK 1993 REPROGRAMMED ©TAKARA CO., LTD. 199